
任天堂新攻勢——GAME CUBE
Game Players magazine
遊戲誌
135
2000.09.07
徹底攻略
DRAGON QUEST VII／Sentimental Graffiti 2
真・三國無雙／SD GUNDAM GGENERATION-F
VAMPIRE CRONICLE for Matching Service
Armore Core 2／SORCEROUS STABBER ORPHEN魔術士奥法
直擊報導!!
NINTENDO SPACE WORLD 2000
COMIC WORLD 9
結城比呂親筆簽名板送給你!!
隨書附送
遊戲誌動感VCD
GRANDIA II 最終之神魔大戰
Sentimental Graffiti 2巨型海報
夢之對決！
CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
售價港幣35元正
4 895011 311353
© SNK 2000
© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.


HYPER PC PLAYER Vol.66
一書三冊 送 CD-Rom
HK$20
4 895011 330668
一書三冊送CD-ROM
09 September 2000
Vol.66
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
模擬熱潮第二波襲港
《The Sims: Livin' Large》全面睇
四年一次，豈可錯過？
為你介紹奧運遊戲《Sydney 2000》
久違了的愛斯嘉大陸傳奇，在Hyper PC Player重演！
《新天使帝國》獨家攻略別冊！
新天使帝國
西方歷史 vs 東方歷史
《Age of Empires II：The Conquerors》vs《三國志VII》
另一位性感女戰士
HEAVY METAL FAKK2
攻略始動
NT $99 VOL.66

編輯揭示板

力不從心的MS話——

◆不知為何…現在所過的日子，就如冬天般寒冷…>_<
◆直到現在還不知道自己該如何選擇…苦惱…苦惱…>_<
◆開始發覺自己力不從心…怎辦…>_<
◆始終找到J-DECKER…但…很貴…T_T
◆看見家中的「腐海」…已沒有心機…>_<
◆OH！加上了名後，由原來的「完美版本」變成「GPM版本」…唉…



好多野想講的隨風話：

◆份攻略終於完結了，各位有什麼意見的話請告訴隨風呢！
◆最近的新歡是「網路三國」呢，若各位在劉備的國家中看見「隨風」的話，那大概就是本人了，有空記得打個招呼呀^^
◆嗯…本來很多話想說的，都忘了…
◆自CW9之後，隨風喜歡上結城先生呢！子安的地位…不會動搖吧？
◆GACKT真的很美…如果能分一點給我的話…
◆ゆうきさん~頑張れました！
◆ kase_gpm@hotmail.com

由日本返來無耐的時雨話

◆ 睇完今年SPACE WORLD，感想只有一句：「我好想搶部GAME BOY ADVANCE出黎……」
◆ 去得日本工幹，夜晚當然要去機舖挑機。今次的目標是位於新宿站西口的《VOOT》聖地「SPORTLAND西口店」。上次去的時候玩了十局但只贏得一ROUND……今次有備而戰，勝率終於有所改善，10%左右啦……(淚)，以下簡述日本玩家的各種強力戰術。
◆TEMJIN——80秒全場牽制，前DASH RW永無射失，贏了能源後往空中逃走
◆ APHARMD B——中距離削能源大戰，近接機會絕少(反而DASH近接較多)
◆ ANGELAN——贏2、3%後空中「划艇」飛走(好似5.2般快)，著地時出錢，之後重覆
◆ RAIDEN——遇到一位50連勝中的RAIDEN，人地好似識心靈感應咁……
◆ GRYS-VOK——LT飛彈多到筆者連想開槍都無時間，橫DASH蹲下RW好勁
◆ SPECINEFF——「你可唔可以唔好走咁遠呀…………」
◆ 結論：都係一句：「《VOOT》是靠回避力決勝負的遊戲」(唉)

心語

◆早前才有少許時間看杜琪峰先生所執導的「暗戰」，感覺實是不錯。戲劇流程及編排都能帶給觀眾一定程度的驚喜。華仔渴望多年終於遇此片取得的影帝寶座，也顯出他的演技功架；而青雲亦表現出色，唯他還未嘗當影帝的滋味，是筆者此等影迷的遺憾。
◆在這裡要跟各位球迷道歉。今期在下所介紹的《WE 2000》文中，我說錯了羅馬利奧和艾蒙度所效力的球會是聖保羅，然正確的應該是華斯高。在此向大家陪個不是，我飲了這杯以示敬意。
◆早幾日還看了一套我已觀賞過九萬次接近十年前的電影《至尊無上II永霸天下》。當看到王傑回港接她的女兒時她不認得父親而咬了他的一幕，另我的臉龐上不禁再一次流下兩滴淚水...

IKI話：「別矣‥‥別矣‥‥」

◆最近每晚也不想‥‥不！是不敢去睡才對，因為我很怕每晚也發著同一惡夢，更怕那種活在夢魘底下的感覺‥‥
◆「現實」與「原則」已成了難以取捨的兩難式‥‥
◆原來我的信念一直也建基在謬誤的原則下‥‥原來到頭來也只剩下我一個人‥‥
◆對於已失去戰鬥意義的我來說，不想再說「放棄」兩字，也許只是出於「不甘心」而已。
◆在(賽)車人及(高)達人的帶領下，在下亦墮進了《GUILTY GEAR X》的火海中‥‥

在遙遠之時空中的小璘——

☆生日那天真的很開心，多謝各位！！(^-^)
☆多謝日本的朋友替小璘應募了《天禁》的掛畫！Thank you！＼(^O^)／
☆見到結城氏呂真的很緊張哩！所以在訪問時有點手震……
☆最近要為「○S」和「隨○」Morning Call，不知道她們會否在收線後咀咒小璘呢…？
☆《CW 9》過後，小璘又可以做回自己想做的事情了！
☆越來越喜歡《遙時》了……

時光倒流的SAKURA KI

◇ 今期在下要做DQ7的攻略，發覺這個遊戲真的懷舊，好像超任時期的作品，莫非時光倒流？
◇ 看似很好，但其實不好(在下也不知講緊咩)
◇ 身體好像已經生透，要多點運動才行啊
◇ 聽到有關製造網頁的好消息，很希望可以取到心目中的名字
◇ 不知為何，最近留在公司的時間多了，莫非……？？
◇ 在下又再有機會成為學生了，可惜老師不是冬月梓。
◇ 還未有時間回答讀者關於球會的問題，但在下一有時間便找資料回答，抱歉抱歉。

初次報到的AINHO

◆本人初次和大家見面，請大家多多指教！
◆由於在這裡工作的節奏比較緊密，令本人由第一日起已經沒有接觸家中的遊戲機了....相反地對著電腦的時間多了不少....
◆某天乘坐地鐵上班，當等候地鐵埋站時，竟然看到列車停止的位置超出一段距離，導致列車要後退回指定位置，可真大開眼界呀！
◆在YMCA就讀而能夠相識的好同學們，相信大部份已經找到自己的工作了，在此向大家祝福一句－「工作愉快」！！
◆終於都能夠以合利價錢購買這個PS實況足球2000！！
◆ 終於都能夠順利完成今期所有的工作，真開心！

懶惰與痛苦的MARKS

今集不知為何出現前所未有的大懶惰，令到本應可以在星期天完成的稿件遲遲未完成，而且在稿尾突然出現的頭痛使筆者痛上加痛，充滿全身的疲勞相信要坐在家中的按摩椅上才得以回復。

開始習慣的悟空

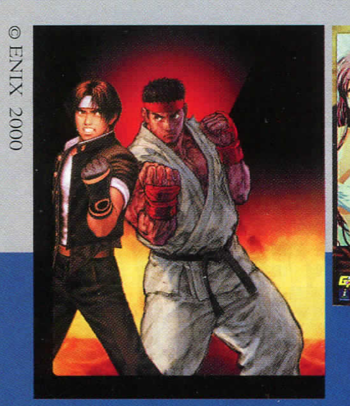
◆由上期開始已慢慢習慣現在的工作速度，要繼續努力。
◆女友已找到一份自己有興趣的工作，在此祝她工作順利。
◆雖然筆者的祖母已離開筆者有一段時間，但總覺得她仍在筆者身邊……
◆開始不能忍受現時使用的手提電話公司，這公司的接收能力實在……
◆《CAPCOM VS SNK》絕對是一隻必玩之作！！
◆終於買到「小雙俠」的小玩具，很正！
◆PS2再次在筆者面前進行「SAVE死亡」表示，要重新打一次三國無雙，簡直是地獄。
◆ 今期工作到此終全部完成，可以收工。

阜林三郎有話要說

今期又出現幫手了，而那兩篇都是本人比較擅長的物事，總算成了朋友的預言，把128bit主機的介紹都做遍了(笑)。至於高達嘛，連MS看過都說：「好深呀~~~」，不過要了解高達的科學，米諾夫斯粒子是不少東西的關鍵，有一點兒理解總是好的。本來想在到日本一趟的(有Mamirin的演唱會啊~)，不過因為錢財的問題，短期內不能成行(T_T)，算了，手信的事還是交給身處日本的姊姊負責好了。(^_^;a
DQ7的進度開始減慢，全因為一個中秋節，工作要提早完成，結果打機的時間也少了……唉。只要PKO先生不用催促本人便好了……(核爆)

愛秋天的悠言自得

◆ 一年容易又中秋，不經不覺原來她已經離開自己有幾度寒暑了………
◆ 大家有沒有見過純白色的雨傘呢？實在很美呢~~~
◆ 人是不可能去用手捉緊風的，只有風愛留戀時在你身邊吹。
◆ 新同伴的加入令我提起了多少的鬥志耶。
◆ 在雷帝．卡爾降臨後人們只好一次又一次的投幣送死。
◆ 打算買一部新的PC和出一部新的手提電話，唉~~~
◆ 頭髮十分長呢，記得有一年的夏天我能在三四個月留了一把長長的髮哦。
◆ 單憑一個人的力量能夠保護到身邊最重要的東西已經很足夠的了。





VOL.135

隨書附送攻略別冊+海報
遊戲誌動感VCD

GRANDIA II 最終之神魔大戰
Sentimental Graffiti 2巨型海報

CAPCOM VS SNK ---- 24

遊戲誌專題

NINTENDO SPACE WORLD 2000 --- 16
任天堂新攻勢！GAME CUBE ---- 20
COMIC WORLD 9 ---------- 22

NEW GAME EXPRESS

CAPCOM VS SNK -- 24
燃燒吧！JUSTIC 學園 --- 26
LACK OF LOVE ---------- 27
TRICOLOE CRISIS ------- 28
NAPPLE TALE ARSIA IN DAYDREAM ---------- 29
DINO CRISIS 2 ---------- 30
ONI ZERO ～復活～ ------- 31
SUPER HERO 作戰 DAIDARU之野望 ---------- 32
Tales of ETERNIA ------- 33
WORLD TOURING CAR --- 34
AQUAPARADISE --------- 35
DYNAMITE SOCCER 2000 -- 36
G-SAVIOR ---------- 37
ANGELIQUE TROIS ------ 38
第一神拳 ---------- 39

NOW ON SALE

悠久組曲～ALL STAR PROJECT ---------- 40
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 2000～U-23 獎牌之挑戰 --- 42
INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000 ---- 43
趴地之時～趴地熊之日常 --- 44
在那裡也有菖鼠2 ---------- 45
HAPPY SALVAGE ------- 46
RUNE JADE ---------- 47
RUNE CASTER ---------- 48
加油！日本！奧運 2000 -- 49
三國志VII ---------- 50
THE MECHSMITH -------- 51
職業麻雀 極 NEXT ---------- 50

GP樂園

動畫新聞組 ---------- 54
JP-idol Sniper ------ 56
咸蛋漫遊 ---------- 58
日本新刊 ---------- 59
Toy Raider ---------- 60
Voice File ---------- 61
CD-Broswer ---------- 62
DVD PLAYER -------- 63
GP劇場 ---------- 64
Game Painter ------- 65
Reader's Land ------ 66
決鬥場 ---------- 67
秘密技攻 ---------- 68
花果山信箱 ---------- 70
空想遊戲百科 ---------- 72
老殘遊戲 ---------- 73
編聲人語 ---------- 74

OTHER

編輯揭示版 ---------- 3
GPM News Network ---------- 8
GPM Data Ranking ---------- 10
COUPON PARADISE ---------- 12
評心而論 ---------- 14
POCKET × POCKET ---------- 157
腦人谷 ---------- 159
業務二課 ---------- 169
遊戲誌攻略索引 ---------- 172
CAPCOM XPRESS ---------- 174
遊戲發售時間表 ---------- 175



2000年09月09日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

ACT
Armore Core 2 90
G-SAVIOR 37
真・三國無雙 122

ARPG
NAPPLE TALE ARSIA IN DAYDREAM 29
SORCEROUS STABBER ORPHEN魔術士奧法 148

AVG
ANGELIQUE TROIS 38
DINO CRISIS 128
DINO CRISIS 2 30
Sentimental Graffiti 2 138
悠久組曲~ALL STAR PROJECT 40

FIG
CAPCOM VS SNK 24
VAMPIRE CRONICLE for Matching Service 112
燃燒吧！JUSTIC學園 26

RAC
WORLD TOURING CAR 34

RPG
DRAGON QUEST VII 76
ONI ZERO ~復活~ 31
RUNE JADE 47
SUPER HERO作戰 DAIDARU之野望 32
Tales of ETERNIA 33
TRICOLOE CRISIS 28

SLG
AQUAPARADISE 35
LRCK OF LOVE 27
RUNE CASTER 48
SD GUNDAM GGENERATION-F 100
THE MECHSMITH 51
三國志VII 50
在那裡也有蒼鼠2 45
趴地之時~趴地熊之日常 44

SPT
DYNAMITE SOCCER 2000 36
INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000 43
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000~U-23獎牌之挑戰 42
第一神拳 39
加油！日本！奧運 2000 49

TAB
HAPPY SALVAGE 46
職業麻雀 極 NEXT 51

職業特攻隊

DRAGON QUEST VII -- 76
Armore Core 2 ------------ 90
SD GUNDAM GGENERATION-F -- 100
VAMPIRE CRONICLE for Matching Service ------ 112
真・三國無雙 ---------------- 122
DINO CISIS ---------------- 128
Sentimental Graffiti 2 - 138
SORCEROUS STABBER ORPHEN魔術士奧法 ----- 148

NOTES FROM EDITOR

到了今時今日，家用的重頭遊戲已寥寥可數，看來遊戲界又再次面臨調整的階段，真不是到鹿死誰手，PS 2的不力，DC又後繼不足，真是令人擔心，雖說X-BOX和任天堂的GAME CUBE將會加入戰場，但以乎亦需要一段時間，而現在眼前最吸引人的，就是新世代的手提遊戲機，如WSC和GBA，不知大家怎看？(MS)

次回預告

手提機大特集！！

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888


CAPCOM®
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
gameplayers.com.hk
Game Players
magazine



THE GUIDE OF
CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
五十九名角色 全員攻略
突破疆界！CAPCOM、SNK
兩間領導格鬥遊戲的製造商，
旗下最具代表性的角色同時參戰
公開街機、Dreamcast兩個版本的隱藏人物出現與使用方法，以及全七十七個隱藏項目
隨書附送日本國內、海外兩個版本的操作及出招方法 9月5日與遊戲同日推出

日 GBA的最大勁敵
WONDER SWAN COLOR

在2000年8月25日，任天堂公司在「SPACEWORLD 2000」中，把傳聞中那部次世代手提遊戲機GAMEBOY ADVANCE公開之後，即時引起遊戲界很大的迴響。當人們都紛紛談論著有關GBA的話題時，又有一件震撼遊戲界的事情發生。在本8月28日，BANDAI株式會社發表了手提遊戲機WONDER SWAN的後繼機——WONDER SWAN COLOR(以下簡稱WSC)。BANDAI在WSC發表會之上，還請了SQUARE的鈴木社長出席，並且發表了有關對應WSC作品的消息。





首先WSC主機在機能上雖然不及任天堂的GBA那樣強勁，可是在設計上仍然是一部極之出色的手提遊戲機。根據BANDAI發表的資料顯示，體積方面會比WS大一點，但重量方面也只有約95g(連電池)。另外，螢光幕的尺寸是約2。8吋(WS是2。5吋)與GBA的螢幕差不多，不過WSC是使用反射型FSTN(224×144×RGB)，與GBA的反射型TFT有些分別。顏色顯示數目是4096種，可同時處理241種。還可以對應擴張模式A顯示57色和擴張模式B顯示241色。當玩WS的軟件時，使用模式A會令原先黑白畫面變回彩色的效果。至於WSC在外型設計方面和WS的分別不大，除了多了一個POWER掣之外，其餘的掣也與WS沒有分別。款式方面，最初會有五隻顏色可供玩者選擇。



WONDER SWAN COLOR基本規格

主機SIZE：	74。3mm×128mm×17。5mm(專用充電池)/74。3mm×128mm×24。3mm(3A電池)
重量：	95g(連電池)
鍵掣：	13個(X1~4、Y1~4、A、B、START、SOUND和POWER)
顏色：	5種(珍珠藍、珍珠粉紅、透明黑、透明藍和透明橙)
外置端子：	耳筒、通訊兼用端子
CPU：	16 bit/3。072MHz
RAM：	VRAM/WRAM共用：512 bit
LCD：	反射型FSTN/224×144×RGB
GRAPHICS：	一個畫面可以有128個平面物件(SPRITE)/一條水平條線上可以有32個平面物件/可以同時顯示2個視窗/同時表現兩個捲軸
顏色顯示：	可顯示4096種不同顏色，可同時處理241色
通訊機能：	9600 bps/38。4kbps
音源：	digital sound 4ch/HYPER VOICE 2ch(使用headphones)
軟件：	SIZE(42mm×67mm×6m)/重量(約12g)
軟件容量：	ROM or FLASHROM max 512Mbit (LUXSOR2)/RAM max 512Mbit (LUXSOR2)
兼容：	對應WS軟件，擴張模式A顯示57色和模式B顯示241色
電源：	A3電池或專用充電池





雖然WSC在機能上和GBA有一段距離，可是主宰主機的生死，仍然是要看對應的軟件。因此在軟件方面WSC也有其優勢在，好像在發表會當中，SQUARE的鈴木社長公佈超人氣RPG《FINAL FANTASY》，會是WSC的護航作品。而同日推出的作品還有三個，分別是《GUNPEY EX》、《LIME RIDER KERORIKAN》和《TERRORS 2》。根據SQUARE的表示，除了予定會推出的《FINAL FANTASY》一至三集外，之後還打算推出《SAGA》和《聖劍傳說》系列等經典名作。另外，各廠商已經公佈了好幾個對應WSC的作品，當然包括WSC的生產商BANDAI。以現在的情形來看，WSC的軟件支援絕對不比GBA遜色。





WONDER SWAN COLOR對應軟件

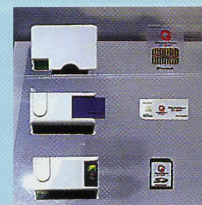
名稱	類型	發售日	定價	生產商
GUNPEY EX	PUZ	12月(WSC同步)	2980日圓	BANDAI
LIME LIGHTER KEROIKAN	ACT	12月(WSC同步)	3980日圓	BANDAI
FINAL FANTASY	RPG	12月(WSC同步)	4800日圓	SQUARE
FINAL FANTASY(連WSC版)	RPG	12月(WSC同步)	9999日圓	SQUARE
TERRORS	AVG	12月(WSC同步)	3980日圓	BANDAI
到處也有倉鼠3	ETC	12月上旬	3800日圓	BAK
SOROBANGU	PUZ	12月	3980日圓	加賀科技
DIGIMON ADVNETURES 2	RPG	12月中旬	3980日圓	BANDAI
ANAZAHEBUN memory of those days	AVG	12月	4200日圓	OMEGA
PRINCESS MAKER夢見妖精for WonderSwanColor	SLG	12月	4500日圓	BANDAI VISUAL
仙界傳貳TV ANIMATION仙界封神演義	RPG	12月	4500日圓	BANDAI
機動戰士GUNDAM	SLG	1月	4500日圓	BANDAI
NAMCO WONDER CLASSIC	SPT	1月	4500日圓	BANDAI
WITH YOU~想見妳	AVG	1月	4800日圓	JUNGLE
GUILTY GEAR	FTG	1月	未定	SAMMY
KING BREETER	RPG	1月	未定	SAMMY
FLASH戀人	ARPG	1月	3800日圓	光文社
DARK EYES	SLG	2月	4500日圓	BANDAI
宇宙戰艦大和號	SLG	2月	4500日圓	BANDAI
SD GUNDAM英雄傳 武者編	ARPG	2月	3980日圓	BANDAI
SD GUNDAM英雄傳 騎士編	ARPG	2月	3980日圓	BANDAI
WIZARDRY SCENARIO 1	RPG	3月	4500日圓	BANDAI
POCKET 中的多啦A夢	ETC	3月	4500日圓	BANDAI

WSC除了軟件強勁之外，它還有一個非常大優點「互動功能」。玩者可以利用USB這個介面連接PS2，還可以對應SCE的MEMORY STICK、PANASONIC SD CARD和SMART MEDIA等記憶媒體。





另外，WONDAI SWAN COLOR也可以接駁電腦和手提電話進行上網，因為BANDAI的社長在發表會上表示，WSC並不只是一個手提遊戲機那麼簡單，它會帶玩者到比手提機更高的層面。(SAKURA KI)



港《DQ7》在港成績不太理想

一再延期的RPG大作《DQ7》，終於在8月26日推出了。在日本《DQ》系列和《FF》系列可說是毫厘之差，可是在香港卻是另一個情況。自從《FF7》在PS上推出以來，每一集在日本或海外皆賣個滿堂紅。可能由於《DQ7》延期得太耐，加上遊戲畫面並沒有太大的改進，把它看成一個超任的遊戲也不為過。再加上遊戲的價格也要7800日圓(在港要)，因此遊戲在本港的銷售情況不太理想。(SAKURA KI)



美 與X-BOX有關的訴訟

MicroSoft的X-BOX自公佈已來，一直被各界的人士所關注，現在卻有一宗負面的新聞。負責為X-BOX供應圖像晶片的Nvidia公司，有一名曾經擔任過設計師的Manu B。 Shrivastava，他得悉Nvidia公司會為X-BOX提供圖像晶片，於是以內部人士的身份進行非法的股票買賣，因而獲得約45萬美國的利益，後來給美國聯邦調查局逮捕了。根據控方律師所講，Shrivastava涉嫌在得知Nvidia將和MicroSoft合作的情況下，立即收購了該公司價值約3萬多美元的股份，等待消息正式公佈後，在Nvidia的股價升到約44萬美金之後沽出手上股份。如果Shrivastava入罪的話，最高可能會被判入獄10年及罰款約50萬美元。不過雖然這是一宗負面的新聞，可以相信不會對X-BOX做成很大的影響。(SAKURA KI)



美 遊戲機成為生活必須品?

根據美國IDC(INTERNATIONAL DATA CORPORATION)公司調查所得，在被訪問的350個家庭中，大部份家庭對於遊戲機作上網用途感到興趣。因於電腦在家中最大的用途，莫過於作上網和收發電子郵件。而現在的遊戲機在機能上已經十分強，再加上啟動和關閉時也比一台電腦方便，因此遊戲機也有一定的吸引力。另外因為ONLINE GAME在美國早已大行其道，所以用高質數的遊戲作網上對戰吸引玩家是名至之舉。最後IDC的調查報告中提到，遊戲機在家庭中的使用率會把電腦超越過來。(SAKURA KI)

日 SEGA在歐美的攻勢

SEGA的日本總公司在9月1日，以新聞稿的方式向外公佈了SEGA在歐美地區的發展計劃。在美國SEGA現將會正式提供Sega Net的網上對戰給玩家，一共會有二十款的網上對戰的遊戲出現。另外為了再進一步地加速DC的佔有率，SEGA將會開始進行免費送DC的計劃，還會把DC的價格再進一步調低，由原先的199。99美元降到149。99美元。根據SEGA的估計，在下一個財政計算開始之前，DC的累積銷量將會突破1000萬大關，到時北美會有500的銷量而成為最主要的市場，估計到時會有約300萬位用戶使用DC上網。在目前使用DC上網的人數正不繼地增加，日本約有70萬人，北美約40萬人，歐洲約30萬人。(SAKURA KI)

日 SEGA不參加TGS 2000秋的原因?



在8月25日在富士晚報刊登了一段有關SEGA的新聞，內容說在一個展覽會當中，SEGA的某位高層士前來觀看展示的攤位，當這位高層人事看到SEGA展覽攤位所展示的內容後，他便大為表現不滿，並且指那些展覽內容非常沉悶和沒有新意。他更表示如果在TGS 2000秋時也是這些展覽內容，不如不參加算了。消息來源是一位業界的消息人士，不過新聞內容沒提及那位高層人士是誰。不過能夠作出這麼大決定的人，相信他的身份也有一定份量。(SAKURA KI)

日《DRAGON QUEST VII》在日再掀起熱潮



日本國民級RPG超級大作《DRAGON QUEST VII~伊甸的戰士們~》，經過四年多的時間終於在8月26日推出了。日本人一向對此遊戲情有獨鍾，在發售前那一晚已經有通宵人排隊購買。發售後短短三天的時間，已經確定售出了200萬套。為了要顧及那些未能購買的FANS，ENIX分別在8月29日加了70萬套和9月2日再加40萬套，令到《DQ7》的出貨量已經超過300萬套，相信《DQ7》的銷量有機會超過400萬。到底至於也是國民級遊戲嗎。(SAKURA KI)

日 PS2的互換機板

自從PS和SYSTEM 12推出以來，NAMCO遲遲仍未公佈PS2的互換基版。就年DC和NAOMI已經推出超過一年時間，以這塊底板開發的遊戲也多不勝數。不過在8月31日，NAMCO終於發表了和PS2互換的街機底板「SYSTEM 246(暫定)」，並且將會在今屆的AMUSEMENT MACHINE SHOW中展出。至於底板的機能與PS2可以說完全一樣，就連可以對應CD-ROM和DVD-ROM的功能也齊全。另外為了配合未來街機和家用機在業務上的方向，開發這塊機板的時候，也有需要考慮對應SAVE咭等的設計。最新可以對應這塊基版的作品，是PS2的《RIDGE RACER V》的業務版《RIDGE RACER V ARCADE BATTLE》，也會和「SYSTEM 246」一同在今屆的AM SHOW中展出。(SAKURA KI)

《CAPCOM VS. SNK》比賽首次招募!!

由CAPCOM主辦、我們Gameplayers.com.hk Group(註1)、天行社及FREETRON合辦的『CAPCOM VS. SNK比賽』，已經開始正式接受大家報名了！！現在大家只要填好以下表格，然後寄回「香港灣仔駱克道33號福利商業中心19樓」，信封面只要註明「參加CAPCOM VS. SNK比賽」便可，參賽資格將以抽籤決定。而比賽日期暫定10月6日(初賽及決賽同日舉行)，其他參賽詳情及規則方面將於下期公佈。

GAME PLAYERS《CAPCOM VS. SNK》比賽參加表格

姓名：________

年齡：________

性別：________

身份證號碼：________

註1：集團包括Gameplayers.com.hk、GAME PLAYERS、GAME PLUS、HYPER PC PLAYERS。

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1

Dragon Quest VII
PlayStation／RPG
ENIX
8月26日
5800日圓

2

育成打吡賽的賽馬吧！
Dreamcast／SLG
SEGA
7月27日
6800日圓

3

F355 Challenge
Dreamcast／RAC
SEGA
8月3日
5800日圓

4

SD GUNDAM G GENERATION-F
PlayStation／SLG
BANDAI
8月3日
7800日圓

5

MARIO STORY
Nintendo 64／RPG
任天堂
8月11日
6800日圓

GPM日本銷售榜

1

SD GUNDAM G GENERATION-F
PlayStation／SLG
BANDAI
8月3日　7800日圓
兩週銷量：285,070

2

真・三國無雙
PlayStation 2／ACT
KOEI
8月3日　6800日圓
兩週銷量：194,483

3

MARIO STORY
Nintendo 64／RPG
任天堂
8月11日　6800日圓
兩週銷量：174046

4

ARMORED CORE 2
PlayStation 2／ACT
From Software
8月3日　6800日圓
兩週銷量：166,397

5

GRANDIA 2
Dreamcast／RPG
GAME ARTS
8月3日　6800日圓
兩週銷量：163,069



香港讀者投票榜

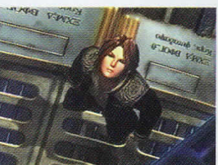

1

2

3

1st	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	142票
2nd	(PS)SD GUNDAM G GENERATION-F(BANDAI)	89票
3rd	(DC)GRANDIA II(GAMEARTS)	47票
4th	(DC)育成打吡賽的賽馬吧!(SEGA)	45票
5th	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	44票

日本讀者投票榜


1

2

3

1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	16657票
2nd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	12666票
3rd	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	10675票
4th	(PS)Valkyrie Profile(ENIX)	6709票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	6536票

※累積形式

※資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」9/1、9/8號

香港期待榜

1st 上次第2位



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

Dreamcast
CAPCOM
FIG
9月6日
5800日圓
134票

2st 上次第3位



Dino Crisis 2

PlayStation
CAPCOM
AVG
9月13日
5800日圓
79票

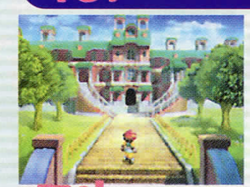
3st 上次第4位



SAKURA 大戰 3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
57票

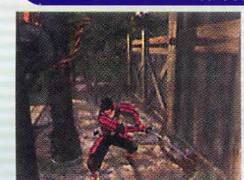
4st —



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月發售
價格未定
54票

5th 上次第5位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
53票

日本期待榜

1st 上次第2位



FINAL FANTASY X

PlayStation
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
2433票

2st 上次第3位



SAKURA 大戰 3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
1309票

3st 上次第4位



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

Dreamcast
CAPCOM
FIG
9月6日
5800日圓
1171票

4st 上次第5位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
1057票

5st 上次第7位



不思議迷宮系列 未來之思寧2~鬼襲來！思寧城

Nintendo 64
CHUN SOFT
RPG
9月27日
6800日圓
1049票

雙週推介



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

Dreamcast／FIG
■CAPCOM
9月6日
5800日圓

今期獎品

Pocket Monster銀幣 1名
東映動畫機械人Figure 1名

133期得獎名單

King of Fighter頸飾 1名
Chan Wai Kit K596XXX(9)
FF VIII鎖匙扣 1名
溫諾嵐 P199XXX(7)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：9月15日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________ 聯絡電話：________

地址：________

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 9 月 22 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

GAME BOY COLOR 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 498 購買 GBC 主機連機套及手繩

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

NEO GEO POCKET COLOR 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 430 購買 NPC 主機（行貨、有保用）連機套及手繩

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 機主必買
憑券到本店可以特惠價 $ 138 購買 DC 原裝光槍

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

維修有優惠？
凡剪下印花到本店維修可作 $ 50 現金代用卷

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 必買大孖的
憑券到本店可以優惠價 $198 購買 DC 用「TWIN STICK」

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

Dreamcast 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 1350 購買 Dreamcast 主機（行貨、有保用）

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 沙鎚優惠套餐
憑券到本店可以優惠價 $618 購買 DC 原裝沙鎚（淨鎚）

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

國民級 RPG 你有無買？
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《勇者鬥惡龍 7》（DRAGON QUEST VII）可獲詳省 $ 20 優惠

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《G-GEN》迷喜訊
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《SD GUNDAM G-GENERATION F》可獲詳省 $ 20 優惠

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

POCKET STATION 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 可獲詳省 $ 20 優惠

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 格鬥迷喜訊
憑券到本店可以優惠價 $138 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTERS 3 RD STRIKE》及《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC《打比》你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 438 購買 DC 遊戲《打比賽馬》

德動電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 499 購買 Wonder Swan 主機＋遊戲《夢幻模擬戰》或《彩虹島》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 Wonder Swan 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》＋公仔

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠

VGA 線 $ 59　VGA BOX $ 85　JOYSTICK $ 125

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC HIT GAME 優惠
凡於本店購下列 DC 遊戲可獲詳省 $ 20 優惠

《F 355 CHALLENGE》　《SPWAN》　《Virtua Athlete 2K》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠
憑券到本店購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》及《基力之野望》也可獲詳省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲詳省 $ 30 優惠

另

憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

修理遊戲主機都有優惠？
凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 Game Boy Color 各款套餐可獲詳省 $ 10 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 遊戲著數多
憑券到本店購買各款 PS 鉅作（如《FF9》及《DQ7》等）即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

完全飛車感受！
憑券到本店可以特惠價 $ 238 購買 PS 軚盤＋精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

SNK 遊戲優惠套餐
憑券到本店購買 SNK 遊戲（匣帶及 CD）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74



◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 9 月 22 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

N64 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 650 購買 N64 主機

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS 2 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 3050 購買 PS 2 主機套餐＋色差線／火牛

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《SPAWN》遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 288 購買 DC 原裝手掣＋遊戲《SPAWN》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《STREET FIGHTERS III 3 RD STRIKE》遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 268 購買 DC 原裝手掣＋遊戲《STREET FIGHTERS III 3 RD STRIKE》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《VIRTUA ATHLETE 2K》遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 188 購買 DC 原裝手掣＋遊戲《VIRTUA ATHLETE 2K》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS《G-GEN》FANS 必備！

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《SD GUNDAM G-GENERATION F》（日本版）可獲詳省 $ 20 優惠

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

完全賽車感受

憑券到本店可以優惠價 $380 購買 DC 法拉利軚盤＋原裝遊戲《REVOLT》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS ONE 你有冇買？

凡剪下印花到本店購買 PS ONE 主機可獲詳省 $ 50 優惠

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

買 PS《CARD CAPTOR SAKURA》有優惠

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《TETRIS WITH CARD CAPTOR SAKURA》可獲詳省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 主機優惠

憑券到本店可以優惠價 $1680 購買 DC（日本版）主機（包 MODEM＋火牛＋2 GAME＋VMS）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《孖寶》作品大優惠

凡剪下印花到本店購買 N64 遊戲《MARIO TENNIS》或《MARIO STORY》均可獲詳省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

GB 套餐遊戲優惠

憑券到本店可以優惠價 $680 購買 GameBoy 主機（包火牛＋遊戲《POCKET MONSTER 銀》）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 軚盤優惠套餐

憑券到本店可以優惠價 $230 購買 DC 法拉利軚盤

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS ONE 主機優惠

憑券到本店可以優惠價 $1230 購買 PS ONE 主機（加送 220v 火牛）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

DC 大手掣優惠

凡剪下印花到本店購買 DC 大手掣《TWIN JOYSTICK》可獲詳省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

音樂 FANS 必備！

憑券到本店可以優惠價 $135 購買 PS 閃燈木結他（可對應 PS 2）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

格鬥迷必備！

憑券到本店可以優惠價 $120 購買 PS ／ DC 兩用 JOYSTICK

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS 大容量 SAVE 咭

憑券到本店可以優惠價 $80 購買 PS 8M 大容量 SAVE 咭（無壓縮）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

完全街機跳舞感受！

憑券到本店可以特惠價 $ 255 購買 DC 跳舞台（硬板、有閃燈）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

DC 主機優惠

凡剪下印花到本店購買 DC 主機（連 MODEM 及《DREAM PASSPORT》）可獲贈原裝遊戲壹隻

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

完全街機打鼓感受！

憑券到本店可以特惠價購買 PS 2 或 PC 專用打鼓機（連遊戲）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

彩色 GB 優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 560 購買 Game Boy Color 主機套餐（連遊戲及火牛）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS2 主機優惠

憑券到本店選購 PS2 遊戲機主機可獲詳省 $ 80 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS 跳舞毯優惠

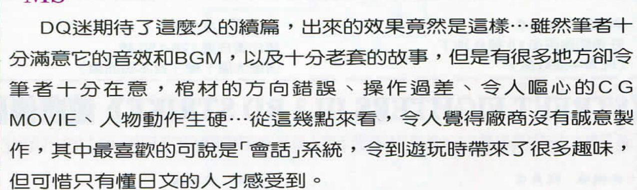
憑券到本店選購 PS 閃燈跳舞毯可獲詳省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

DRAGON QUEST VII ~伊甸之戰士們~

PS/RPG/ENIX/7800日圓





在日本，說得上是RPG的鼻祖，相信每個人也會想起《DRAGON QUEST》這經典的遊戲，每集推出時也會引起遊戲迷不返學不上工的事件，可以說是國民級的遊戲。《DRAGON QUEST VII》距離上集差不多四年半的時間，曾經數度延期的超級RPG大作，出到來的效果……(汗)。首先筆者也曾經接獲過《DQ3》和《DQ5》，也很了解這遊戲一向也不花巧，以故事情節好見稱的作品，筆者在玩之前也看過一些遊戲畫面介紹，早已作出很多心理準備，這不會是一隻以畫面取勝的遊戲。可是當筆者開始遊戲時，簡直不敢相信自己的眼睛。「這不會是部超任吧？！」心裡竟然產生了這樣的疑問，「畫面不是最重要」筆者這樣安慰自己。可是玩到了謎之神殿內，主角要把石頭推到機關的時候，筆者發現無沒把石頭推動。這時筆者以為是要按掣或者要什樣做，誰知只要改變一下視點便可以推動。「莫非這便是傳說中的BUG？！」，筆者真的感到十分失望，真的不敢相信是曾經出過《STAR OCEAN 2》和《VALXYRIE PROFILE》這些極好RPG遊戲的ENIX生產商。

遊戲最值得讚賞的地方，相信是那個△掣，無論要調查和對話等，只要按這個△掣便可，實在是很方便。另外，遊戲的配樂十分之懷舊，很有一直以來的《DQ》系列的味道。最後解釋為什麼筆者會給這樣低分，因為筆者覺得生產商太沒誠意，一點新鮮感和驚喜也沒有，還要一再延期，真的不能原諒。



評分：4分

MS

DQ迷期待了這麼久的續篇，出來的效果竟然是這樣…雖然筆者十分滿意它的音效和BGM，以及十分老套的故事，但是有很多地方卻令筆者十分在意，棺材的方向錯誤、操作過差、令人嘔心的CG MOVIE、人物動作生硬…從這幾點來看，令人覺得廠商沒有誠意製作，其中最喜歡的可說是「會話」系統，令到遊玩時帶來了很多趣味，但可惜只有懂日文的人才感受到。

評分：6分

悟空

延期多次的「國民級RPG」終於推出，但遊戲給與玩家的感覺相信一定是：「這算是值得等待四年的遊戲嗎？」其實筆者覺得遊戲做得算不錯了，因為遊戲是在四年多前宣導開發，大家應該以四年前的眼光去評審她，以四年前的質素來說這次的DQ其實是很不錯的，只是筆者嫌棄遊戲的故事不夠上集好。

評分：7分

WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000 向U-23的獎牌挑戰

PS/SOC/KONAMI/開放價格







痴心

其實此作雖以奧運為主題，但其OLYMPIC MODE跟以往系列並無特別。製作遊戲最有商業味道的KONAMI最懂做生意，只是趁就近奧運熱潮「再括一筆」向各位GAME迷的荷包上開刀，難怪KONAMI為列日本遊戲公司頭5名最富有的排名。筆者相信大家遊玩此作時都是玩技術較高的成人隊及能購買球員的MASTER LEAUGUE為主，皆因可玩性最高。球証執法水平繼上回《J-LEAGUE》版後變得過份嚴厲，輕輕掃把腳碰撞也可吹罰。在本作中亦是一樣，真正國際賽事的尺度也沒有如此嚴厲，是一未能改善之缺點。MASTER LEAGUE增添了許多在上集欠達的一流球會如列斯聯及華倫西亞等，UPDATE了球隊和球員的各項資料，但礙於遊戲製作須時所以只能UPDATE至上個球季的資料，如已轉會至羅馬的巴迪斯圖達在本作中依然效力於科倫天拿便是一例。新修定的笠波輸入法操作不算困難，經過一段時間應可熟習。另外EDIT模式裡追加了漢字輸入，對於咱們此等香港球迷來說當然是好事，若然有精神及時間的話便可將球員名字改成我們熟識的中文譯名。雖然此作絕無新意可言，繼續以PlayStation開發的畫面也不會有什麼進步，但好GAME名作是百玩不厭的，如《STREET FIGHTER》等格鬥遊戲系列我們不是玩了十年也不厭嗎？所以我向大家推薦，看到《WE》這嘜頭的遊戲不容錯過，《WE》FANS當然必買！未玩過的球迷們更是當然必買！

評分：9分

MARKS

可以說這是筆者最欣賞足球遊戲，不論系統、電腦AI、遊戲表現、球員動作、操作的實際性、球隊的全面性都很好。最喜歡今集中加入新的MASTER LEAGUE球隊，令球員的能力都得到平衡，而且難易度比上集《WE4》高，不讓玩者沉悶地儲球員。其中只可惜的地方就是畫面質素仍然改變。

評分：7分

咸旦仔

『強！』一隻史上最強的足球遊戲又推出新版本，單看《WE4》這個名字已經是信心保證吧！雖然《WE4》每一個系列都推出幾個版本，不過每個版本都有令人興奮的新增加要素，因此令各球迷對此作的熱愛度永不減退。今次最令玩家雀躍的相信是其聯賽球隊數目增加和最UPDATE的球員資料。如果你不玩的話就走寶了！

評分：8分

評心而論



加油！日本！奧運2000

PS2/SPT/KONAMI/開放價格

痴心

都說KONAMI是很懂做生意，臨近奧運會舉行前便在各機種上推出奧運GAME。絲帶舞玩法跟跳舞機一樣，充分表現KONAMI「食老本之霸」的表現。不過「食」得恰到好處，玩者們的心理對熟習了的玩法樂此不疲。大會裁判動作仔細，多個角度REPLAY鏡頭很接近看電視畫面的感覺，所以筆者亦給此作十分高的分數。

評分：9分

小悠

KONAMI於不同的家庭遊戲機種上也推出過這隻同名的奧運SPORT GAME，發現它在不同的機種上所造出的效果也全不一樣，當然用PS2推出的話在畫面的質素上是不能跟PS和N64相題並論，但玩出來的成績卻差很遠。PS2版基本上玩法和其他版本無分別，可是它的判定是很不同的，令我有點無所適從。加上於畫面的表現上有不自然的地方，所以扣了多少分吧。

評分：6分

小璘

這次的《加油！日本！奧運2000》於PS2推出，畫面明顯地比PS美麗很多。本作的遊戲操作性頗有新鮮感，然而某些項目的操作與以往的有點出入，在控制時很不習慣。另外感到可惜的地方是遊戲模式只有一種，每項比賽都需要獨立進行，不能綜合它們一起遊玩，使每次轉換另一項比賽都要重新輸入資料。

評分：6分



趴地之時～趴地熊之日常

PS/AVG/BANDAI/3800日圓

AINHO

以大人氣角色－「趴地熊」為主題的遊戲。遊戲目的就是飼養他、同他遊玩，但是覺得此作只適合小孩子玩，真的完全接受不到遊戲中觸摸趴地熊模式的非常白痴玩法。至於所出現的文字全是日文，讀碟時間比較長，趴地熊的動作並不多，而且要使用Pocket Station的迷你遊戲才能取得遊戲中的金錢，對於沒有Pocket Station的玩家，對此作的興趣就減低了。

評分：6分

隨風

基本上這是一隻適合虐待狂遊玩的遊戲，因為整隻遊戲的精髓之處，正是如何虐待你的趴地熊。又或是有變態僻好的玩者亦十分適合，因為你可以為你的趴地熊更換各式各樣的內衣褲。不過整體來說，這隻遊戲實在太悶，本來此類育成遊戲的可玩性已經不高，而且此作可育成部份太少，相信各位很快便會生厭。

評分：4分

小璘

遊戲有點像《到哪裡也一起》般，都是將遊戲重點放於PocketStation內，讓其他有玩此Game的朋友可以互相交換個人資料。在遊戲中雖然有很多選項選擇和能夠為趴地熊買東西，可是大多沒有什麼作為，而與趴地熊一起時又只能揉牠或觀察牠，看到懶洋洋的牠有點令人想睡……

評分：4分



悠久組曲~ALL STAR PROJECT

PS/AVG/Media Works/5800日圓

AINHO

戰鬥系統以大富翁形式進行，因此不同年齡的玩者能夠容易上手，任務模式玩法較為有趣，但是當中所出現的戰鬥模式是以雙方選擇數值的大小來決定勝負，可說是撞運氣，完全失去真正戰鬥的樂趣。不過這個遊戲的總體表現相比起其他同類作品來得有趣味及新穎性。

評分：7分

隨風

相信只有兩類人會玩的遊戲，第一類是《悠久》的死忠FANS，而另一類則是喜歡當中角色或聲優的朋友，因為此作的聲優陣容非常強大。就玩法來說，此作可謂非常無聊，每天都是重複著同樣的事，最多不時出現一些事件，讓大家看看CG，不過相信玩了一段時間後便會煩厭，耐玩度超級低！

評分：5分

小悠

悠久幻想曲系列的最新作，但給我的感覺只是為了造一隻悠久讓FANS們支持一下罷了。的而且確地這遊戲中的劇本和聲優配音方面是花上一番心思的，但是在遊戲性上難免給玩者一種較為沉悶的感覺，只是有學校生活和一些活劇去豐富遊戲，以送禮物去增加親密度。筆者便覺得悠久組曲相比起其他同類AVG是遜色一點兒了。

評分：5分



RUNE JADE

DC/RPG/HUDSON/5800日圓

MARKS

雖然這遊戲正是Dreamcast的首個網上RPG，但其表現卻令人失望，首先畫面簡單、人物動作遲緩、迷宮結構普通、敵人的AI超低。此外，玩者幾乎可以不知城鎮內的建築物是什麼，相信其設計沒有深入的想想。筆者最不喜歡的就是遊戲內的MISSION顯示，實在過於簡陋了。

評分：3分

咸旦仔

又是一隻與「DIABLO」相似的動作遊戲，DC在早前已推出過「羅德島」這同類型遊戲。今次所推出的「RUNE JADE」最大賣點，相信是他能在網上進行，不過對於本港機迷來說就有等於冇，因此與一般RPG遊戲沒有分別。本作雖然身為DC首個網上RPG遊戲，但其畫面質素卻不外想像般理想，如想買的話請「考慮清楚」！

評分：5分

時雨

遊戲的玩法和電腦遊戲《DIABLO》極之類似，例如RANDOM產生的地下城和找尋稀有道具等都是和《DIABLO》一樣的要素。不過遊戲操作性方面則明顯不及用MOUSE控制的前者方便了。加上在香港這遊戲不能上網和其他玩者一同冒險，遊戲的耐玩性因此大打折扣。

評分：6分



RUNE CASTER

DC/SLG/NOISIA/5800日圓

AINHO

戰鬥以3D畫面實時動作的形式進行，而且還加入了召喚怪獸、編製咒文等有趣系統，感覺上是一個不錯的遊戲。但是戰鬥中角色的攻擊及行動方面實在非常緩慢，完全不適合生活節奏急促的我們，以致玩者感到很不耐煩。戰鬥過版條件難度不高，故事進行的角色對話完成沒有配音，劇情方面毫不吸引。

評分：4分

IKI

首先，本人並非刻意貶低這遊戲。然而，作為一隻SLG遊戲，此作卻以「動作原素」作招徠。老實說，遊戲中的戰略性不低，但既以「動作」作招徠，那為何戰鬥中的動作竟這樣不濟？此外，遊戲畫面「略」較普通，綜合以上數點，此作似乎會令不少SLG老手失望。又，除非閣下十分「有米」，否則還是儲點閒錢罷！

評分：5分

悟空

SLG遊戲竟然以動作豐富作招徠，實在有點問題，但只要遊戲是好玩的話那根本不成問題，但遊戲中角色的動作真是十分豐富，究竟製造商為何可以用豐富二字來形容這種不濟的動作？相信忠於SLG遊戲的玩家都不會接受這是一隻SLG遊戲，若大家身上有多餘金錢的話，筆者建議各位一是儲起來或選購另一隻較好玩的遊戲。

評分：4分



在剛過去的8月25至27日，任天堂於日本「幕張MESSE」國際展示場舉辦了本世紀最後一次的「SPACEWORLD」遊戲展。由於今次「SPACEWORLD」有任天堂的最新手提遊戲機「GAME BOY ADVANCE」(以下簡稱GBA)展出，因此備受業界和一般玩者所注目。根據任天堂發表的數字，今年的入場總人數達到17萬2千人，比去年有《POKEMON金銀》出展的「SPACEWORLD 99」還要多，可見GBA果然是魅力不凡呢！只可惜任天堂沒有將他們最新的主機「GAME CUBE」出展，否則當日情況將會更加「墟陷」！

這就是傳聞已久的GAME BOY ADVANCE了！



其實在「SPACEWORLD 2000」舉行的前一天，任天堂方面已在一個發佈會上出開了GBA的詳細情報。一如所料，GBA最後也是趕不及在今年年尾推出，發售日須要延期至2001年的3月21日。至於售價方面，相信是要顧及主要購買層是小孩子的關係吧，GBA的定價為9800日圓，只比GBC貴了少許。以這個價錢可以買到一部有SFC質素的手提機，除了「超值」兩個字之外筆者也想不到其他形容詞了！

實際試玩感想



雖然看了這麼多公式的資料和數據，但相信大家最想知道的，還是實際GBA的表現吧！由筆者當日於「SPACEWORLD」親自試玩所得，GBA的外型雖然好像很巨型，但拿上手後卻出奇地「就手」，不太大也不太細，重量也恰到好處。不過按鈕的觸感方面則比較硬（或者可以用「實淨」來形容），當中尤其以十字掣為甚，操作起來明顯不夠GBC順暢，希望任天堂在它正式推出時能夠改善。



至於畫面方面，筆者可以斷言GBA的畫面絕對是現時手提遊戲機的最高峰。它的面積不單止比其他手提機大，而且顏色非常鮮艷。從照片中玩者可能會覺得它的畫面很暗，但這是因為用照相機根本不能將實際玩者見到的畫面表現出來。在有足夠的燈光下，GBA的畫面足以和電視機的畫面媲美，有些遊戲的表現力比超任還要好！

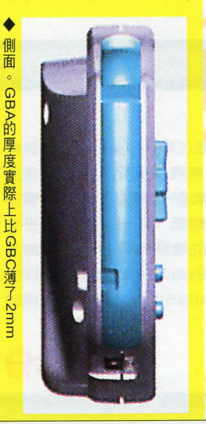
和畫面相比，音效則明顯是GBA最弱的一個環節。雖然它已比舊有的GB有所進步，但仍未到達超任的水準。打個比喻，如果說超任的音效有GENERAL MIDI水準的話，GBA的音效則只是像電腦「SOUND BLASTER 16」般的FM音源。不過話說回來，作為一部手提機有這種音效其實已經足夠，感到失望可能只是大家期望過高所致。



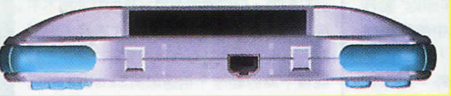
GAME BOY ADVANCE多面睇



◆正面。和以往的GB不同，GBA機身採用了橫長形設計，畫面比例則是16:9，與WONDER SWAN接近。按鈕方面除了原有的A／B掣外，還加入了現時所有遊戲機的標準裝備——L／R掣



◆側面。GBA的厚度實際上比GBC薄了2mm



◆上面。可清楚看見L／R掣、卡帶和對戰線插口的位置



◆下面。開關掣、AC電源插頭和音量控制等都是在這裡

GAME BOY ADVANCE性能表

LCD	反射型TFT液晶
畫面大小	40.8mm×61.2mm
解像度	240×160
同時發色數	32000色
CPU	32bit RISC-CPU + 8bit CISC-CPU
記憶體	32Kbyte WRAM
	96Kbyte VRAM(CPU內置)
	256Kbyte WRAM(CPU外部)
音效	小型喇叭、耳筒插口
通信機能	GBA專用通信線(最大四人同時對戰)
電源	AA乾電池×2或專用充電池
電池壽命	15小時(乾電池)／10小時(充電池)
機身大小	82mm×144.5mm×24.5mm
重量	約140g
遊戲帶	最大256Mbit

出展GBA作品評價

KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE



生產商：KONAMI
類型：RAC
開發度：60%

很難相信KONAMI竟然製作了一套和《MARIO KART》極之相似的遊戲，而且還將它和《MARIO KART》一同在SPACEWORLD中展出。既然如此，玩者拿兩套作品來比較是難免的。雖然《～WAIWAI》的試玩版沒有提供到對戰模式，但出來的效果和《MARIO KART》不遑多讓，畫面質素、操作性、速度感都非常出色，筆者主觀覺得它甚至比《MARIO KART》更佳！難道這就是完成度相差10%的分別？（笑）

黃金之太陽



生產商：任天堂
類型：RPG
開發度：30%

由CAMELOT所開發的第一套GBA RPG遊戲。大家可能只知道CAMELOT是開發《MARIO GOLF》和《MARIO TENNIS》的公司，但其實CAMELOT在製作RPG方面也是極具經驗的，例如SEGA的《SHINING FORCE》系列就是由他們開發的了。說回遊戲方面，這遊戲的畫面質素已超越了許多SFC遊戲，尤其是在戰鬥時，那個背景怎樣看都不似是手提機……當動起上來時更加不得了，雖然畫面本身是2D，但卻加入了不少3D的效果，因此極具立體感。絕對是GBA的期待作。

拿破崙



生產商：任天堂
類型：SLG
開發度：60%

雖然不太起眼，但《拿破崙》卻是一套能夠突顯出GBA強大機能的遊戲。一直以來即時戰略遊戲都是電腦的天下，原因是它們大都需要高速的CPU去處理畫面上出現的大批部隊，不過《拿破崙》卻正好打破了這個常識。遊戲中玩者要控制拿破崙在戰場上向士兵們下命令，例如移動、攻擊、佔領等等，目標是將敵方的主城佔領。雖然筆者未能判斷其遊戲性，但畫面內士兵的一舉一動都非常細膩，而且遊戲的節奏輕快，作為即時戰略遊戲它的質素已經合格有餘了。

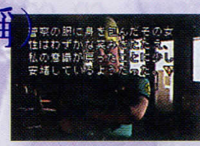
PINOBEE之大冒險



生產商：HUDSON
類型：ACT
開發度：60%

玩者可能會覺得很奇怪，為什麼任天堂不在GBA上推出像《超級瑪利奧》類型的橫向動作遊戲？它們一向都是上個世代主機的人氣遊戲類型，而且也能夠有效顯示出主機的性能。不過大家不用擔心，因為由HUDSON推出的《PINOBEE之大冒險》就是一套典型的動作遊戲。它的畫面色彩繽紛，驟眼看還以為它是SFC遊戲呢！由玩者控制的PINOBEE可以在空中做出各式各樣高難度動作，例如絕技「空中三段DASH」等等，令遊戲充滿娛樂性。

SILENT HILL（暫稱）



生產商：KONAMI
類型：ETC
開發度：50%

KONAMI在PS上的3D動作AVG名作《SILENT HILL》將會移植至GBA上，但遊戲的類型卻被大幅變更為小說式AVG。故事背景是繼承自PS版，玩者須要在遊戲中作出適當的選擇，才能拯救出主角亨利的女兒。這遊戲最特別的地方是有播片的機能，其質素在手提機上來說絕對是超班，相信在未來我們將會在GBA上看到更多精彩的動畫片段。

MARIO KART ADVANCE（暫稱）



生產商：任天堂
類型：RAC
開發度：50%

毫無疑問，《MARIO KART ADVANCE》是全場最矚目的作品之一。以往它在SFC和N64上都大獲玩家好評，今次在GBA上推出新作，大家都將視它為未來GBA遊戲質素的指標。遊戲畫面看上去和SFC版非常相似，也是善用了放大、縮小和回轉機能來模擬出3D的效果。不過遊戲的玩法則比較接近N64版，例如遊戲中許多道具都是移植自N64版的。在會場內玩者更可以體驗四人對戰模式，出來的效果非常好，完全沒有「窒」的感覺。唯一的問題可能是缺乏了少許速度感？（筆者相信這是因為試玩版只容許玩者選擇馬力最低的賽車）

KURU KURU KURURIN



生產商：任天堂
類型：ACT
開發度：60%

一套頗有創意的遊戲。玩者在遊戲裡只須用十字掣來控制一支不斷旋轉的棒，目的是令它不會碰到周圍的牆壁，玩法和「觸電棒」有些相似。遊戲看似單調，但中毒性相當高，是一款像「俄羅斯方塊」般「一玩就不能停下來」的遊戲。GBA的旋轉機能在本遊戲中發揮得淋漓盡致。

GOLF MASTER（暫稱）



生產商：KONAMI
類型：ETC
開發度：80%

GBA首套公佈的運動遊戲是日本人極之喜歡的哥爾夫球，這一點也不叫人意外。遊戲充分利用了GBA的「擬似3D」機能，令球場看起上來更像真。在擊球系統方面，它和大家熟悉的哥爾夫球遊戲如PS上的《大家的哥爾夫》非常相似，玩者起來沒有半點困難。相信本遊戲會較受成年的玩家歡迎。

ROCKMAN EXE（暫稱）



生產商：CAPCOM
類型：未定
開發度：50%

ROCKMAN的最新作已經決定了在GBA上登場！雖然CAPCOM方面公佈這遊戲的類型仍是「未定」，但筆者可以告訴你它不是我們一向熟悉的動作遊戲，而是一套將RPG、CARD GAME和戰略SLG混合的遊戲，設計非常新穎。玩者在遊戲裡面是飾演一名控制著ROCKMAN的小孩，你要將ROCKMAN送進電腦世界內去破壞威利博士的陰謀。

桃太郎祭



生產商：HUDSON
類型：RPG
開發度：70%

HUDSON的招牌作品系列「桃太郎」最新作，是一套氣氛輕鬆的RPG，因為本遊戲的世界在桃太郎等人的努力下，已經回復和平，因此遊戲內容都是以參加各條村落的祭典爭取勝利為主。遊戲的畫面並沒有什麼特別之處，但在實際試玩時這遊戲的音樂卻是最突出的，是要注意的作品。

其他未有展出的GBA遊戲



F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE




GAME BOY WARS ADVANCE（暫稱）



TACTICS OGRE外傳



FIRE EMBLEM暗闇之王女（暫稱）



馬穴大作戰



STAR COMMUNICATOR



可愛郵件




惡魔城CIRCLE OF THE MOON（暫稱）



我是航空管制官（暫稱）

HATENA SATENA




MONSTER BREED



森田將棋 ADVANCE




BOMBERMAN STORY（暫稱）




TWENTY和魔法之寶石（暫稱）



TOP GEAR全日本GT選手權（暫稱）




POCKET GT ADVANCE（暫稱）




無限奇行ZERO TOURS（暫稱）

FIRE PRO WRESTLING RING（暫稱）

SANSARAH · NAGA（暫稱）

SUPER BLACK BASS 4 ADVANCE（暫稱）



DIGI COMMUNICATION

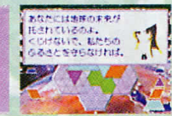
DODAPON（暫稱）



多拉A夢（暫稱）



HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）



松本零士之SPACE HEXITE X（暫稱）



WINNING POST（暫稱）

仍是現役！GAME BOY COLOR試玩攤位



在今次SPACEWORLD中GAME BOY COLOR共有61套遊戲參展，數量遠比N64和GBA多，可見這部有十多年歷史的主機到了今時今日仍然毫無疲態。當中比較注目的作品有《TENNIS GB COLOR》、《POKEMON PANEPON》、《薩爾達傳說 不思議樹之果實 大地之章》和《真・女神轉生DEVIL CHILDREN》等。另外一些在SPACEWORLD前不久才公佈的遊戲，如《GRANDIA PARELLEL TRIPPERS》和《所羅門之鑰》等也受到不少玩者的注目。



POKEMON PANEPON



生產商：任天堂
發售日：2000年9月21日
價錢：3800日圓
類型：PUZ
開發度：100%

一套有許多《POKEMON金、銀》角色登場的落下型方塊遊戲，遊戲的規則簡單，又容易製造連鎖，在可愛的小精靈的幫助下，相信即使是小孩子也能玩得很高興。除此之外，遊戲中還隱藏了一些稀有的小精靈……！？

GRANDIA PARELLEL TRIPPERS



生產商：HUDSON
發售日：2000年12月15日
價錢：4500日圓
類型：RPG
開發度：80%

SATURN的超大作RPG《GRANDIA》將會在GBC上以新面貌與大家見面！今次遊戲故事是全新的製作，戰鬥等基本系統也會有所改變，但大家熟悉的《GRANDIA》人物們則會再次登場！

DONKEY KONG 2001



生產商：任天堂
發售日：2000年11月
價錢：3800日圓
類型：ACT
開發度：95%

DONKEY KONG回來了！這個大家都很熟悉的任天堂著名角色將再次在GBC中大鬧一番。今次DONKEY KONG會和好朋友DEDE KONG一同前去取回被壞人搶走了的香蕉（？）。比前作再進了一步的遊戲畫面和優良的遊戲性，想必能滿足所有新舊的DONKEY KONG FANS。

TENNIS GB COLOR（暫稱）



生產商：任天堂
發售日：2000年11月
價錢：3800日圓
類型：SPT
開發度：70%

距離GB版的《TENNIS》推出已有一段很長的時間，任天堂為了配合最近推出的N64版《MARIO TENNIS》，也會在GBC上推出新的網球GAME。本遊戲最特別的地方，是它會以育成網球選手為最主要模式，玩者更可以將育成了的球員傳送到《MARIO TENNIS》中使用！

眞・女神轉生 DEVIL CHILDREN

生產商：ATLUS
發售日：2000年11月
價錢：4300日圓
類型：RPG
開發度：90%

《真・女神轉生》系列最新作於GBC……其他《女神》系列的遊戲不同，本作品的……小孩子，很明顯ATLUS是想迎合GAM……齡層玩家的口味。不過《女神》始終是《……魔談話、交涉、合體等要素在本遊戲仍……戲會分為《黑之書》和《赤之書》兩個版本……

所羅門之鑰



生產商：TECMO
發售日：2000年9月29日
價錢：4300日圓
類型：ACT
開發度：100%

那套FC年代的ACT名作《所羅門之鑰》，相信不少年長的玩者都會對它印象深刻。大家是不是想再一次挑戰當中超難的謎題呢？在這個月尾《所羅門之鑰》的GBC版就會推出，而且《MONSTER FARM》的角色也會在本遊戲中登場！

TALES OF PANTASIA



生產商：NAMCO
發售日：2000年11月10日
價錢：4500日圓
類型：RPG
開發度：100%

《TALES OF PANTASIA》是NAMCO在SFC上極有名的RPG遊戲，現在它將會在GBC上換個形式再次登場。這遊戲的最大特色是玩者可以透過換衣服來得到各種不同的特殊能力，而且遊戲中地下城的構造每次都會改變，非常之具挑戰性。

薩爾達傳説 不思議樹之果實 大地之章

生產商：任天堂



……年縮短變成了二部……傳說》續篇的魅力。……音之力而令到四季……利用全新的道具……候改變之謎，並救……

《POKEMON》最新作《POCKET MONSTER CRYSTAL》登場！


◆MOBILE GB SYSTEM

這可能是比新主機GAME BOY ADVANCE更加震撼的消息。沒錯！在《POKEMON金銀》推出後約一年，任天堂將會推出另一個新版本的《POKEMON》遊戲——《POCKET MONSTER CRYSTAL》！這套《水晶版POKEMON》最大的賣點，是它對應了會和遊戲同日推出的手提電話接駁器「MOBILE ADAPTOR GB」！玩者透過手提電話，不論在何時何地也能和全日本其他小孩子進行對戰和小精靈交換！你說是不是震撼性消息？(以上服務只限日本國內)



小精靈的動畫加強了！

《CRYSTAL》版不只是一套加了手提電話對戰的《POKEMON》遊戲這樣簡單，它在其他的地方亦是有所加強的。首先是戰鬥畫面中的小精靈，一直以來都只是用一枚固定的畫就算數，但在《CRYSTAL版》中，它們都會有各式各樣的動作！例如圖中的小精靈，牠的背部現在是懂得噴火的！

謎之女孩子，她的眞正身份是……？

這位站在《金銀》旁的女孩子是《CRYSTAL版》新增的人物，不過任天堂方面卻沒有公佈她在遊戲中是扮演什麼角色。單是看她胸前的POCKET GEAR，和左手的MONSTER BALL，大家已可以肯定她是小精靈訓練員。難度她是《CRYSTAL版》新的主角？唔……也有可能是《金銀版》主角的敵人呢？這個謎團，相信要到遊戲正式發售時才能解開。

POCKET MONSTER CRYSTAL

生產商：任天堂
發售日：2000年12月14日
價錢：3800日圓
類型：RPG
開發度：70%



絕不讓GAME CUBE專美！NINTENDO 64試玩攤位



和GBA和GBC的攤位相比，N64遊戲的受注目程度明顯不及前兩者，出展遊戲數量也比較少(只有14套)。不過在場內試玩的人依然不斷，當中較受歡迎的有任天堂全新3D射擊遊戲《罪與罰》、不思議迷宮系列最新作《風來之斯寧2 鬼襲來！斯寧城！》、和一家大細都合玩的MINI GAME集《MARIO PARTY 3》等。另外，在SPACEWORLD當日才公佈的《POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL》雖然只是以VIDEO方式展出，但已足夠叫眾多日本小孩看後口水直流了。(笑)

罪與罰～地球之繼承者～



生產商：任天堂
發售日：2000年10月
價錢：5800日圓
類型：STG
開發度：100%

說它是整個N64攤位的焦點也不為過。重厚的世界觀和故事背景，超越了一般人對N64遊戲認知範圍的畫面質素，加上3D STICK良好的操作性，結合成為了一套極出色的3D射擊遊戲。遊戲的玩法和SS的《PANZER DRAGOON》非常相似，玩者在畫面上有一定的移動空間，但遊戲會自動向前進，令遊戲的節奏十分緊湊。本遊戲的開發者原來是在MD、SS上極具盛名的TREASURE，質素因此無用置疑！

ECHO DELTA（暫稱）



生產商：任天堂
發售日：2000年12月
價錢：5800日圓
類型：SLG
開發度：90%

《ECHO DELTA》是套以海底為背景的即時戰略遊戲。遊戲中玩者要控制一艘小型的偵察用潛艇，在海底中收集足夠的資源去拯救另一艘損壞了的潛艇(和近期的國際大新聞真相似)，但海底的海蛇和機械人會不斷阻礙玩者的行動，因此玩者要利用搜集回來的資源去加強防衛能力。遊戲的戰略性十分高，加上在海底行動那種神秘的氣氛，喜歡SLG的朋友應不會失望。

MARIO PARTY 3



生產商：任天堂
發售日：2000年12月
價錢：5800日圓
類型：ETC
開發度：70%

每年年尾恆例推出的《MARIO PARTY》今年已經是第三集。雖然其畫面和上兩集實在沒有大分別，但遊戲內容卻是史無前例地豐富，因為它收錄的MINI GAME數目多達70種，不少更是專門設計給四人同時對戰之用，絕對是過年過節招待親友的首選。

動物番長



生產商：任天堂
發售日：2001年1月1日
價錢：5800日圓
類型：ETC
開發度：60%

一個能讓玩者回歸到動物弱肉強食世界的遊戲。其內容可說是相當特別，玩者在遊戲內扮演的動物需要在野外找尋各種獵物，在戰勝後將它們「吃掉」，以加強自己的能力。遊戲的動作成份很強，但也有RPG的要素在內。

場內EVENT花絮

SEREBII禮品區



SEREBII是《POKEMON金銀》內的第251號小精靈，它在正式遊戲中是不會出現的，要取得它的話玩者首先要在日本向任天堂申請，而被抽中的人會得到一張「SEREBII禮物券」，然後再親自來到SPACEWORLD會場下載取得。由於名額只有十萬名，因此SEREBII可是非常珍貴的小精靈來的！



台上表演

在會場的主舞台每天都有六場不同的表演，因此經常吸引了大批人仕駐足觀看。當中最受歡迎的首推《POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL》的表演比賽，因為這是大家首次有機會看到這遊戲實際的畫面，而且玩者之間的戰鬥都極之精彩。除此之外，人氣遊戲電視節目「64 MARIO STADIUM」也在會場搞了一次現場表演，它的主持須藤溫子等人也有登場。另外一定少不了的還有由比卡超們出演的「POCKET MONSTER SHOW」，和以遊戲《風來之斯寧2》為主題的「紙芝居劇場」等。



◆須藤溫子和各位小朋友玩魔術



◆比卡超和牠的朋友們



◆《POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL》激戰連場！

精品販賣場

在會場出口附近設有一個佔地龐大的精品販賣區，內裡的「目玉商品」當然是各式各樣的《POKEMON》產品了！當中更不乏一些會場限定的商品，引起一陣搶購熱潮。另外其他人氣作的精品如「《風來之斯寧》饅頭」、《CARD HERO》的TRADING CARD等都是極受歡迎的。筆者即使是排隊入場也要花上20分鐘呢！



◆看看這人山人海的精品販賣場！

◆《POKEMON》燒餅和曲奇是人氣的手信之一

◆《CARD HERO》TRADING CARD第三彈在會場內提早發售！

text by 阜林三郎

遊戲誌專題

◆每人手上都拿著一台Gamecube



任天堂21世紀新兵器——GAMECUBE登場！

NINTENDO GAMECUBE

自99年5月發表以來，渡過了1年另3個月的沉默，任天堂終於在剛舉行的「SPACE WORLD 2000」中，正式向新聞界公開了最新家庭用主機「Nintendo Gamecube」！

任天堂的遊戲盒子

計劃名稱「Dolphin」的NGC，根據任天堂發表，是一台為遊戲而製作的「前所未有最高傑作的遊戲機」，而開發方面是因為N64的問題而來。本來N64本身是一台優秀的機體，但其卓越的能力成了對遊戲開發商所下的「挑戰書」，其軟件開發比以往複雜，引致了「N64遊戲難於開發」的問題，這一點亦成了N64給予開發者的印象發致命傷。而對於追求新鮮感的確玩者，近年遊戲出現了奇特的現象，就是遊戲內容日益增加，但只是加多了與遊戲實際內容無關的事物上，這是由於開發費用多用於找來知名創作人，帶來開發費不足所致的後果。

而NGC的開發便是針對優良的硬件性能，與及簡易的軟件開發著手，硬件方面能經常保持水準以上的性能，這一點讓軟件開發者更有效運用硬件，是一台「Creater Friendly」的機體。為了達成這個目的，任天堂在硬件設計上花了點功夫，把多年來困擾開發者的「樽頸」問題解決，方法是利用高速的記憶體，而核心的MPU利用大容量的暫存記憶，加強資料的傳送，令遊戲執行時達到更暢順的效果。任天堂希望藉著大家熟悉的人物，與及這台高性能的機體，將用戶帶到一個全新的遊戲境界。

看看盒子







任天堂於是次發表會中，正式公開了NGC的外貌及基本性能(見附表1)，就讓筆者在這裡為大家解開這個盒子的神秘面紗。從外表來看，NGC很像一台加厚了的DC(高度是兩台DC多一點)，上面是碟機的位置，上方白色為電源，下方的左邊為RESET，右邊為OPEN鈕，後方黑色的半圓是手柄(！)，而前面是控制器及記憶卡的插口，餘下的都在後方及底部，後方分別是電源及兩個AV輸出，而NGC可說是第一台正式對應數碼AV輸出的遊戲機。底部則是兩個serial port及一個hi speed port，現時只公布了modem或cable modem將佔用其中一個serial port，另外兩個port的用途則有待公布。



◆外殼有藍、紅、黑、金及銀5種顏色選擇

附表1 Nintendo Gamcube基本規格

注意：最高值為一般情形下無法到達的瞬間性能，基於業界慣例而列出作參考之用。

項目	規格
正式名稱	NINTENDO GAMECUBE
MPU(微處理器組件)	IBM PowerPC "Gekko"
製程	0.18微米銅導線技術
運作頻率	405MHz
指令處理速度	925DMips(Dhrystone2.1測定)
內部資料精確度	32bit整數及64bit浮動小數
外置匯流排頻寬	最高1.6GB/秒(32bit位址，64bit資料匯流排202.5MHz)
內部暫存記憶	L1：指令32KB 資料32KB(8頻道) L2：256KB(2頻道)
系統LSI	"Flipper"
製程	0.18微米 NEC DRAM內藏
運作頻率	202.5MHz
內藏框架緩衝記憶	約2MB 持續潛伏性能 5ns(1T-SRAM)
內藏紋理緩衝記憶	約1MB 持續潛伏性能 5ns(1T-SRAM)
紋理讀取頻寬	最高12.8GB/秒
主記憶頻寬	最高3.2GB/秒
顏色及Z軸緩衝	各24bit
圖像處理機能	霧化、副點陣圖邊柔化、HW光源x8、半透明、模擬紋理、多重紋理貼圖、凹凸紋理、環境紋理、MIPMAP、紋理色彩修正、即時紋理解壓(S3TC)等
其他機能	Display List即時解壓、HW活動補償
音響(內藏於系統LSI)	專用16bitDSP
基本記憶	8KB RAM+8KB ROM
資料記憶	8KB RAM+8KB ROM
運作頻率	101.25MHz
最大同時發聲	64條ADPCM聲軌
音質樣本頻率	48KHz
系統浮動小數運算性能	最高13.0GFLOPS(MPU、座標運算及HW光源總和)
實際表示性能	600萬至1200萬多邊形(實際遊戲中複雜模型及紋理的表示性能)
系統主記憶	24MB 持續潛伏性能 10ns以下(1T-SRAM)
A記憶	16MB(100MHz DRAM)
驅動器	CAV(角速度固定方式)
平均搜尋時間	128ms
資料傳送速度	16～25Mbps
媒體	松下電器產業光碟技術 直徑8cm光碟
容量	約1.5GB
I/O	控制器插口x4 Digicard插口x2 AV輸出x1 數碼AV輸出x1 Serial port x 2 高速埠x1
電源	專用火牛 DC12Vx3.5A
機體尺寸	150x110x161mm

打開盒子

正如上文所說，NGC的核心是IBM製作的CPU"Gekko"，由於是IBM為NGC度身訂造的特殊晶片，所以無法得知其實際性能，而根據現在公開的數據推測，Gekko本身的性能將較接近PowerPC的G4(400MHz級)，比PS2的EE要快上3分1至2倍，相對DC的SH-4則達2至9倍！(見附表2)

記憶體架構方面與PS2頗為接近，同樣是頻寬最高達3.2GB的RDRAM架構，這個現時業界最高標準還未有代替品出現，NGC使用它是意料中事，然而任天堂強調了會用上高速的RAM(ns越低代表越快)。至於圖像顯示機能方面則是大同小異，實際有多少當然是看遊戲製作者了……大家較為關心的polygon數，NGC實際可表示600～1200萬，看來比較少，不過這是在實際遊戲中顯示的數字，總好過上億之數，再因為各種效果七除八扣到所餘無幾要好吧(爆)。

媒體方面採用了由松下提供的DVD-ROM，特別之處是NGC所使用的DVD-ROM只有single CD的大小，8cm直徑的光碟可存放最多約1.5GB的資料(等於190盒《Super Mario 64》)，比DC的GD-ROM要大一點。由於現時市面售賣的DVD都是12cm直徑，相信松下是針對翻版而製作8cmDVD-ROM。



◆機體如此細小的關鍵——8cm的DVD-ROM

附表2 Gekko與現行對手性能比較

名稱	Gekko	Emotion Engine	SH-4
運作頻率(MHz)	405	302	200
指令處理速度(MIPS)	925	363	360
浮動小數運算(GFLOPS)	13.0	6.2	1.4

示範影像

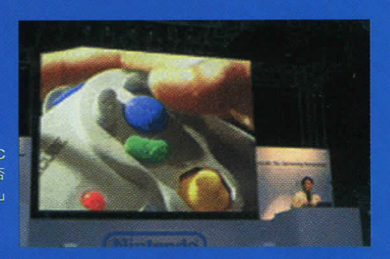
於發表會中，任天堂展示了一些NGC的示範影像，當中出現了身處鬼屋的Luigi、林克與加農比劍，與及大量Mario同時出現活動的畫面，而作出講解的宮本茂先生笑稱那是Mario 128。(笑)雖然模型所用的polygon數並不是很多，會見到「起角」的情形，但明顯地模型的紮實程度，與及畫面表現的立體感都比當時PS2的示範要好。而且示範影像本身是以實際遊戲開發環境製作，所以這些影像令人相信NGC實際遊戲畫面會到達什麼境地。



盒子周邊

公開了的NGC基本裝備比預期要多，首先是標準手掣(NGC Controller)，外型與PS的Dual Shock很相像，結構可說是超任、N64與PS的混合。手掣頂是LR鈕，左面上方是Analog Stick，下方是十字鈕，右面最大粒的是A鈕，以A為中心左邊是B鈕、上是Y右是X，下方是C鈕，由N64的十字排法變成Analog鈕，標準手掣與Dual Shock一樣內置了震動機能。除了外，還有原廠的無線手掣(NGC Wireless Controller "Wavebird")，利用RF訊號，可避免物體遮斷訊號的問題，通信距離10公尺。

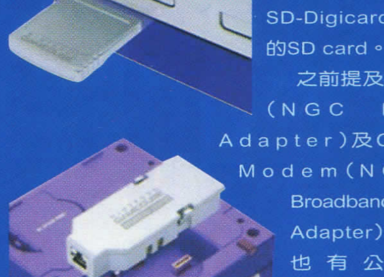




◆宮本茂先生講解NGC手掣時，說了句「是否好像是Dreamcast？」引來全場爆笑。

記憶卡(NGC Digicard)不再插上手掣，而是手掣插口下方，外型與PS的記憶卡相像，容量為4Mbit。另外亦會推出對應松下電器的記憶卡產品「SD card」的轉接器(NGC SD-Digicard Adapter)，現時可對應64MB的SD card。

之前提及的Modem(NGC Modem Adapter)及Cable Modem(NGC Broadband Adapter)也有公布，modem為56K速度，對應V.90規格。



AV方面，一般AV仍沿用超任時代的規格，擁有超任或N64的機主可不用擔心AV線的問題，而數碼AV方面，將會推出一條對應9pin插口的數碼AV線，另外亦會推出色差輸出的版本。



後話

當筆者第一眼看到NGC的樣子時，說她是Power Mac Cube的姊妹機(笑)，皆因這台由任天堂、松下及萬國商業機器(IBM)三家業界翹楚合作研製的遊戲機，其核心「Gekko」正是利用與Power Mac Cube相同的PowerPC架構製作(雖然Mac所用的CPU由Motorola製造，但架構上是一致的。)，加上於外型的尺寸上，NGC與Cube都是一台四四方方的機體(Cube大一些)，所以膽敢說她們是姊妹機也不為過(爆)。而任天堂與Apple使用同一架構CPU製作硬體已不是頭一遭，早在Apple II及紅白機已是同樣使用6502作為CPU，看來兩家對硬件的追求，有時候會出現一致的想法呢。(笑)





◆外型及結構上，兩者確是有點相像(笑)



COMIC WORLD 9

剛過了「漫人墟2000」沒多久，「CW9」又接踵而來，各位有沒有去呢？當日因為有日本聲優結城比呂先生的參與，因此看上去比往常熱鬧！而當天的行程亦十分緊密，例如有結城先生跟FANS們的TALK SHOW，以及「封神演義角色扮演比賽」等，十分多采多姿！

2000年8月27日
舉行地點：九龍灣國際展貿中心
入場費：30元(連場刊)

結城「襲」港！

當日行程

時間	行程
11:30	一般入場者入場
2:00	結城先生跟FANS的TALK SHOW
3:00	跟傳媒記者作訪問
4:00	結城先生的簽名會
5:00	「最愛角色扮演比賽」開始
6:00	「封神演義角色扮演比賽」開始
7:30	公佈各項比賽結果
8:30	完場


◆ 大合照


◆ 亞軍的妲己

◆ 好可愛的結城先生呢！



有關「封神演義角色扮演比賽」

名符其實，各參加者當然就是扮演《封神演義》內的人物，而比賽更由結城先生擔任評判；此外，他更於評審至頒獎時扮演由他所配演的主角太公望呢。而結果則是由「太公望」(由參賽者所扮演的)得到季軍，「妲己」得到亞軍(這個妲己真利害，迷惑了太公望[笑])，而冠軍則是由扮演「聞仲」的參賽者得到。

有關結城先生的簽名會

結城先生是聲優相信沒有人不知道，不過最近他組了一個樂隊，大家又知不知道？而CW9當日更有結城先生所組成的樂隊的CD出售，而且是限定版CD呢！只要有購買此CD，便可於結城先生的簽名會上得到他的簽名，更可以跟他握手及拍照留念。由簽名會的哄動情況可以看出結城先生在香港十分受歡迎，一出現就被一大班FANS圍著，不斷要求他簽名及拍照留念，不知香港FANS的熱情是否會嚇怕他呢？相信不會吧！


◆ 結城先生受到FANS的愛戴，顯得很高興呢！


◆ 跟FANS合照

◆ 離開時還收到FANS的禮物呢！

新書介紹

戀LOVE 24



「窮人誌記念中學」這組織不經不覺已成立了五年了，最近他們有了新的突破，就是決定由一個成員負責想故事及畫畫，而其他成員則負責幫忙例如畫背景及貼網等工作，而這本《戀LOVE 24》正是他們第一本作品，內容多達一百五十多一頁的作品可不是容易的事呢，而他們的合作精神亦令人敬佩。

回到主題上，此作的內容大致圍繞愛情、友情以及親情話說男主角小辛是一名「打工仔」，某次因為到長洲公幹的關係而認識到小敏一家人，其後小辛更愛上了她。不過原來小敏已經有戀人，而且亦懷了孕，可是其男友卻因理想而暫時遠走他方，令小辛一直徘徊在鼓勵或者向她表達愛意之中。除了小辛及小敏之外，還有小敏的父親，妹妹等人出現，充分帶出了親情的可貴，各位會否也引起了共鳴呢？

COSPLAY小角落







結城比呂 Talk Show & 專訪



由於這次的《COMIC WORLD 9》有結城比呂先生來臨，因此地點也由以往的「旺角麥花臣球場」改為「九龍灣國際展貿中心」，會場較以前寬敞，同時也可讓結城先生的Fans在一個舒服的地方一睹偶像的風姿。

Talk Show編

於當日下午2：00，亦是預定結城先生首次與Fans見面的時間，他穿著黑色的T恤和藍色牛仔褲，到會場內的舞台上準備「Talk Show」環節；而Fans亦於那時蜂擁到舞台前，並不斷呼叫著「結城比呂」這名字。而這個讓Fans更了解結城先生的環節，亦隨即開始。



Talk Show是讓Fans直接向結城先生提出問題，雖然當中有很多Fans也不大懂日語，幸好有翻譯小姐在旁為雙方翻譯，才能解開語言障礙的問題。在Talk Show中，有不少Fans提出了不少尖銳問題，當中有關於工作和自身方面等，有些問題都十分有趣，令整個環節都充滿著笑聲與歡呼聲。其中有Fans問到結城先生對於香港的看法，他就回答香港的「北京填鴨」很好吃，還笑說日本的「北京填鴨」是假的；又說香港的女孩比日本的還要美麗等，看來他對香港的感覺都不錯，相信他再到香港的機會很大哩！此外，有些對結城先生非常狂熱的Fans，對於他的事情非常熟悉，於是就問了他改藝名的原因(結城比呂原名為「露崎照久」)；結城先生表示他想將私人生活與工作分開，因此才使用藝名。



在Talk Show當中，Fans都很想結城先生表演一下，所以便先後請求現場讀出他於《Wei β》配演Omi時的一些對白和唱出《Wei β》及《封神演義》的主題曲。由於結城先生已有很多出席不同活動的經驗，他當然能夠一一符合Fans的要求，配音和清唱都沒問題，而且還表演得十分精采哩！

另外，有Fans藉著結城先生參加《COMIC WORLD 9》，而推出了內容以他為主題的同人誌，有關該同人誌的其中一位成員更藉著Talk Show時親手送給他，令他開心不已。

專訪編



在Talk Show完結後，結城先生跟著就要趕到場內的一間會客室，準備接受各傳媒的訪問。而本誌當然不會放過這機會，於是就於下午3：00至4：00期間，為結城先生做了訪問了。

——請問結城先生在配音時怎樣去掌握性格的呢？

結城比呂(以下「結城」)：只是憑感覺，都沒有一定特別去掌握，可以說是利用自己的第六感、直覺。

——結城先生曾經為PS遊戲《仙界大戰》哩！究竟動畫與遊戲的配音方式有什麼不同的？

結城：配動畫與配遊戲的最大分別就是配遊戲時是沒有畫面看，只是依照著劇本來讀。若有時遇到不知該用哪種感情去演釋對白時，就會先想好幾種感情，然後再與總監商談決定使用哪種感情表達。

——有玩過《仙界大戰》這遊戲嗎？

結城：沒有，因為暫時沒有時間玩。

——那麼喜歡玩哪類遊戲呢？

結城：喜歡玩Puzzle類型遊戲。

——其實結城先生最近都有做一些配音以外的工作，例如唱歌、開演唱會、主持電台節目等，會否因此而逐漸脫離配音這一行呢？

結城：曾經有不少Fans都有問及這個問題，然而還是想向多方面發展，讓自己能體會不同的工作。

——有什麼類型的角色想配？

結城：由於之前多配演較年輕的少年為主，所以很想配演成年人或有男子氣概的角色。

——最近有什麼配音以外的工作想做呢？

結城：現在正與一些漫畫家和製作家傾談，研究合作製作由自己創作的故事。



——在行內有沒有相熟的聲優朋友的？

結城：其實業內朋友不是很多，很多時也只會於工作時才會見面，但工作時都會一起談話的。

——結城先生有喜歡的偶像嗎？

結城：喜歡的多數是Johnny事務所的歌手，例如《V6》、《TOKIO》等等都很喜歡。

——現在的興趣是什麼？

結城：最近比較喜歡遊泳，電單車也不錯。

——結城先生覺得日本漫畫與香港漫畫有什麼分別呢？

結城：現在雖然以日本推出動漫畫為主，但我卻很想世界各地的漫畫也大同化，多點作出交流。至於香港的漫畫也有留意過，覺得香港的都很有風格。

——不知結城先生覺得香港的配音如何？

結城：對不起，因為沒有聽過，所以不大清楚。

——結城先生都出席過不少同人誌活動，有沒有打算自己也推出同人誌呢？

結城：由於不懂畫畫，所以……

——那推出寫Essay一類的同人誌又如何？

結城：那是一個很好的建議哩！

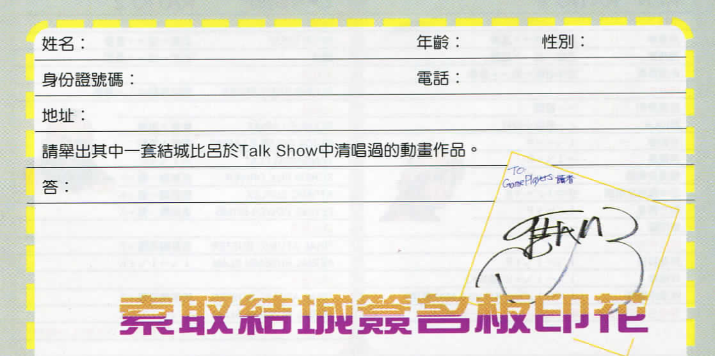
——結城先生想Cosplay哪位角色？

結城：之前已Cosplay過《Wei β》的Omi和《封神演義》的太公望，所以想試試Cosplay《Arc the Lad》的Arc。

在訪問過程當中，結城先生經常也以笑面迎人，而且又很樂意回答問題，真的很多謝結城先生能抽空接受我們的訪問。

結城比呂親筆簽名板！

本誌在訪問期間，邀請到結城先生為我們簽下三張簽名板，各位是否很羨慕呢？其實這些簽名板將會成為各位的收藏品之一，只要填妥表格連同印花貼於信封面(不接受影印本)，於9月15日前寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」(以郵戳為憑)，並註名「索取結城簽名板」，就有機會獲得簽名板一張。這次的禮物是以抽簽形式送出，名額只限三位，得獎者將會另函通知，想要的話就快點寄來了！GP



姓名：　　年齡：　　性別：

身份證號碼：　　電話：

地址：

請舉出其中一套結城比呂於Talk Show中清唱過的動畫作品。

答：

索取結城簽名板印花

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

Text by：悟空

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROMx 1
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	9月6日

1~2P/FIG/VGA BOX、VMS、震動PACK、MODEM、KEYBOARD、NGPC、ARCADE STICK對應

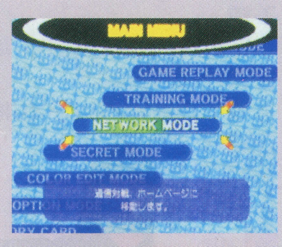
Dreamcast版資料完全公開!!



萬眾格鬥迷期待的幻之格鬥遊戲——《CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~》，其街機版本已於上星期在各遊戲機中心推出，在本刊推出當日，DC版的《CAPCOM VS SNK》亦開始在各處遊戲專門店有售；而今期筆早將會為大家送上遊戲的模式介紹，讓大家不用去研究遊戲中各個模式的用途，一開始便可盡情去享受遊戲帶給玩家的樂趣。

DC版各模式介紹

Dreamcast版本的《CAPCOM VS SNK》共有八個遊戲模式，分別是：「ARCADE」、「VERSUS」、「GAME REPLAY MODE」、「TRAINING MODE」、「NETWORK MODE」、「SECRET MODE」、「COLOR EDIT MODE」及「OPTION MODE」等八個，以下是各模式的獨立介紹。



ARCADE

與街機版一模一樣，玩家在此可進行一人對電腦戰或二人對戰。



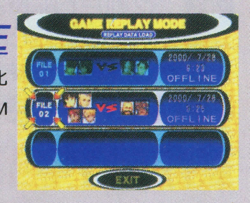
VERSUS

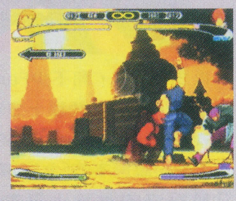
二人對戰專用模式，玩家可在此自由設定RATIO使用數目，即是玩家可以一名角色與對手四名角色以一對四的情況下對戰。



GAME REPLAY MODE

與已經推出的《SF 3.3》同樣功能，玩家可在此自行製作遊戲REPLAY，再將REPLAY記錄在VM中，之後可隨時看回。





TRAINING MODE

練習專用，可讓玩家進行無能源限制、連續技練習的好地方，實力不足者非常合用。



NETWORK MODE

能讓玩家與其他玩家進行網上對戰，但暫時只限日本有此用途，香港的朋友相信要耐心等待一下了。



SECRET MODE

在街機版和NGPC版的「CVS」中玩家都可以從遊戲用VM DOWNLOAD一種叫做「VERSUS POINT」的對戰點，當大家將對戰點UPLOAD到DC中便可在此模式換取一些特殊項目，如隱藏角色及特殊設定等。



COLOR EDIT MODE

玩家可在模式中自行為角色設定顏色，這些被改變了的角色可以在遊戲中使用，而且更可以將之記錄到VM中帶到對應VM的街機版中用回這名完全屬於自己的角色。

OPTION MODE

可隨意更改遊戲中任何一種項目。

全28位基本角色出招表

以下是遊戲全28名角色的全技表，另外再每位角色附送一式連續技。

CAPCOM角色
角色名稱　　RATIO點數值

KEN	RATIO 2
投技	
地獄車	近敵←或→＋重拳
膕膝蹴	近敵←或→＋重腳
地獄風車	空中近敵←或→＋重拳
特殊技	
稻妻踵割	→＋輕腳
踝KICK	↙＋重腳必殺技
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
前方轉身	↓↙←＋P
龍閃腳	→↓↘＋K
超必殺技	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋P
神龍拳	↓↘→↓↘＋K(連按K)
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←＋K(LV3 & MAX專用)
連續技：前跳重腳→蹲下輕腳X2→↙重腳→疾風迅雷腳	

ZANGIEF	RATIO 2
投技	
BACK DROP	近敵←或→＋重拳
嚙付	近敵←或→＋重腳
特殊技	
FLYING BODY PRESS	前或後跳中↓＋重拳
必殺技	
DOUBLE LARIAT	輕拳＋重拳
QUICK DOUBLE LARIAT	輕腳＋重腳
VANISHING FLAT	→↓↘＋P
SCREW PILE DRIVER	近敵轉一圈＋P
ATOMIC SUPLEX	近敵轉一圈＋K
FLYING POWER BOMB	遠敵轉一圈＋K
超必殺技	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵轉兩圈＋P
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘＋K
超必殺技	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵轉兩圈＋P
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘＋K
連續技：FLYING BODY PRESS→蹲下輕腳→DOUBLE LARIAT	

BLANKA	RATIO 1
投技	
WILD FANG	近敵←或→＋重拳
WILD SHOOT	近敵←或→＋重腳
特殊技	
AMAZON RIVER RUN	↘＋重拳
LOCK CRUSH	近敵←或→＋重拳
BEAST STEP	↙＋重腳
SURPPISE F或WARD	→＋兩腳同按
SURPPISE BACK	←＋兩腳同按
必殺技	
ELECTRIC THUNDER	P連按
ROLLING ATTACK	←儲→＋P
BACK STEP ROLLING	←儲→＋K
VERTICAL ROLLING	↓儲↑＋K
超必殺技	
DIRECT LIGHTNING	←儲→←→＋P
SHOUT OF EARTH	↙儲↘↙↗＋P(連按P)
連續技：WILD FANG→DIRECT LIGHTNING	

DHALSIM	RATIO 1
投技	
YOGA SMASH	近敵←或→＋重拳
YOGA THROW	近敵←或→＋重腳
特殊技	
手刀水平CHOP	↙＋輕拳
THRUST KICK	↙＋輕腳
LOW KICK	←＋輕腳
ZOOM STRAIGHT	↙＋重拳
YOGA HEAD BUTT	←＋重拳
THRUST KICK	↙＋重腳
合掌KICK	←＋重腳
手刀UPPER	→＋輕拳
DRILL頭突	空中↓＋重拳
DRILL KICK	空中↓＋重腳
空中挑釁	空中按START
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	←↙↓↘→＋P
YOGA BLAST	→↘↓↙←＋K
YOGA TELEPOT	→↓↘或←↓↙＋兩拳或兩腳同按
超必殺技	
YOGA STREAM	↓↘→↓↘→＋P
YOGA VOLCANO	↓↘→↓↘→＋K
連續技：蹲下輕拳→↙重腳→YOGA VOLCANO	

EDMOND本田 RATIO 2



招式	指令
投技	
俵投	近敵←或→＋輕拳
鯖折	近敵←或→＋重腳
特殊技	
拂蹴	←或→＋重腳
FLYING相撲PRESS	前或後跳中↓＋輕腳
必殺技	
百裂張手	P連按
SUPER頭突	←儲→＋P
SUPER百貫落	↓儲↑＋K
大銀杏投	近敵轉一圈＋P
超必殺技	
鬼無雙	←儲→←→＋P
大蛇碎	近敵轉兩圈＋P(LV3 & MAX專用)

連續技：前跳重腳→站立重拳→鬼無雙

春麗 RATIO 2

招式	指令
投技	
虎襲倒	近敵←或→＋重拳
龍星落	空中近敵←或→＋重拳
特殊技	
鶴腳落	↘＋輕腳
鷹爪腳	空中↓＋重腳
低蹴打	↙＋重腳
必殺技氣功拳	←↙↓↘→＋P
天昇腳	↓儲↑＋K
百裂腳	K連打
SPINNING BIRD KICK	←儲→＋K超必殺技
氣功掌	↓↘→↓↘→＋P
千裂腳	←儲→←→＋K
霸山天昇腳	↙儲↘↙↗＋K

連續技：前跳重拳→近敵站立重拳→重氣功拳

GUILE RATIO 2

招式	指令
投技	
JUDO THROW	近敵←or→＋重拳
DRAGON SUPLEX MAYOR	近敵←or→＋重腳FLYING 空中近敵←or→＋重拳
FLYING BUSTER DROP	空中近敵←or→＋重腳特殊技
SPINNING BACK KNUCKLE	→＋重拳
ROLLING SOBAT	←or→＋輕腳
SILDE KICK	↙＋重腳
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑＋K超必殺技
TOTAL WIPE OUT	←儲→←→＋P
SOMERSAULT STRIKE	↙儲↘↙↗＋K

連續技：前跳重拳→近站立重拳→SONIC BOOM→→重拳

RYU RATIO 2

招式	指令
投技	
背負投	近敵←或→＋重拳
巴投	近敵←或→＋重腳
特殊技鎖骨割	→＋輕拳
旋風腳	→＋輕腳
踝KICK	↙＋重腳
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P超必殺技
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←＋K
真・昇龍拳	↓↘→↓↘＋K(LV3 & MAX專用)

連續技：前跳重腳→蹲下輕腳→蹲下重腳→真・昇龍拳

春日野 櫻 RATIO 1

招式	指令
投技	
櫻絞	近敵←或→＋重拳
SAIL或 SHOOT	近敵←或→＋重腳
特殊技	
FLOWER KICK	→＋輕腳
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P紅櫻拳　→↓↘＋P
春風連腳	↓↙←＋K(可連續輸入)
櫻華腳	空中↓↙←＋K
超必殺技	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一旋	↓↙←↓↙←＋K

連續技：蹲下輕拳→蹲下輕腳→站立輕腳→重經櫻拳

CAMMY RATIO 1

招式	指令
投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵←或→＋重拳
FRANKEN STEINER	近敵←或→＋重腳
CANNON REVENGE	空中近敵↑以外＋重腳
特殊技	
LIGHT GRENADE	↙＋重拳TWO BUZZ SAW ↙＋重腳
必殺技	
SPIRAL ARROW	↓↘→＋K
CANNON SPIKE	→↓↘＋K
ACCELERAT或 SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P
HOOLIGAN COMBINATION HOOLIGAN COMBINATION不按任何按鈕	↙↓↘→↗＋PRAZ或 EDGE SLICER
FATAL LEG TWISTER	HOOLIGAN COMBINATION後接近時←或→＋P
CROSS SEISS或S PRESSURE	HOOLIGAN COMBINATION後接近時←或→＋P
超必殺技	
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘＋K

連續技：前跳重拳→蹲下輕腳→蹲下輕拳→SPIN DRIVE SMASHER

M.BISON RATIO 2

招式	指令
投技	
近敵←或→＋重拳	
近敵←或→＋重腳	
特殊技	
LOW STRIGHT	↙＋重拳
LOW JAB	↙＋重腳
必殺技	
DASH STRAIGHT	←儲→＋PDASH UPPER ←儲→＋K
DASH GROUND STRAIGHT	←儲↘＋P
DASH GROUND UPPER	←儲↘＋K
TURN PUNCH	兩拳或兩腳同按(可儲勁)
BUFFALO HEAD BUTT	↓儲↑＋P
超必殺技	
CRAZY BUFFALO	←儲→←→＋P
GIGATON BLOW	←儲→←→＋K(LV3 & MAX專用)

連續技：前跳重拳→蹲下輕腳X2~3或↙重拳→DASH STRAIGHT或各種超必殺技

BALROG RATIO 3

招式	指令
投技	
RAINBOW SUPLEX	近敵←或→＋重拳
CRESCENT LINE	近敵←或→＋重腳
STAR DUST DROP	空中近敵↑以外＋重拳
特殊技	
MIDDLE CLAW	↙＋重拳
COSMIC SMART	→＋重腳
BACK SLASH	輕拳＋重拳
SH或T BACK SLASH	輕腳＋重腳
必殺技	
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→＋P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑＋P
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑＋K，彈牆後按P飯綱DROP ↓儲↑＋K，彈牆後近敵↑以外＋P
SCARLET TERR或	↙儲→＋K
超必殺技	
ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗＋K，彈牆後近敵↑以外＋P
SCARLET MIRAGE	←儲→←→＋K
RED IMPACT	←儲→←→＋P(LV3 & MAX專用)

連續技：前跳重拳→蹲下輕腳→重ROLLING CRYSTAL FLASH或SCARLET MIRAGE

SAGAT RATIO 3

招式	指令
投技	
TIGER CARRY	近敵←或→＋重拳
TIGER RAGE	近敵←或→＋重腳
特殊技	
TIGER TYR	↙＋重腳
必殺技	
TIGER SHOT	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K
TIGER CRASH	→↓↘＋K
TIGER UPPER CUT	→↓↘＋P
超必殺技	
TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘＋P
TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋K

連續技：前跳重腳→蹲下重拳→TIGER GENOCIDE或TIGER RAID

VEGA RATIO 3

招式	指令
必殺技	
PSYCHO PUNISH	→↓↘＋P
PSYCHO IMPACT	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑＋P跳起後按P
超必殺技	
HEART BREAK DESPAIR	←儲→←→＋P
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋K

連續技：前跳重腳→蹲下輕腳X2→站立輕腳→重DOUBLE KNEE PRESS

SNK角色

八神 庵 RATIO 2

招式	指令
投技	
逆剝	近敵←或→＋重拳 或 重腳
特殊技	
外式・轟斧 陰「死神」	→＋輕腳
外式・百合折	空中←＋輕腳
必殺技	
百八式・闇拂	↓↘→＋P
百式・鬼燒	→↓↘＋P
百貳拾七式・葵花	↓↙←＋P(可連續輸入)
貳百拾貳式・琴月 陰	→↘↓↙←＋K
屑風	近敵→↘↓↙←→＋P
超必殺技	
禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋P
百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋P

連續技：前跳←輕腳→蹲下輕腳X2→重葵花X3

草薙 京 RATIO 2

招式	指令
投技	
近敵←或→＋重拳	
一刹背負投	近敵←或→＋重腳
特殊技	
外式・轟斧 陽	→＋輕腳
外式・奈落落	空中↓＋重拳
八拾八式	↘＋重腳
必殺技	
百式・鬼燒	→↓↘＋P
RAINBOW ENERGY DYNAMITE KICK	←↓↙＋K
貳百拾貳式・琴月 陽	↓↘→＋K
百拾四式・荒咬	↓↘→＋P
百貳拾八式・九傷	荒咬中↓↘→＋P
百貳拾七式・八錆	荒咬中↓↙←＋P
百貳拾五式・七瀨	荒轉往九傷中K ・荒咬轉八錆中K
外式・砌穿	荒咬轉八錆中P
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋P
最終決戰奧義"無式"(三神技之壹)	↓↘→↓↘→＋P

連續技：蹲下輕腳→站立或蹲下重拳→重荒咬→九傷→七瀨

不知火 舞 RATIO 2

招式	指令
投技	
不知火剛臨	近敵←或→＋重拳
風車崩	近敵←或→＋重腳
夢櫻	空中近敵↑以外＋重拳
特殊技	
對空扇子突	→＋重拳
必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋P
龍炎舞	↓↙←＋P
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋K
飛翔之舞(空中)	跳躍中↓↙←＋P
飛翔之舞(地上)	↓儲↑＋P
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K
不知火流奧義 紅朱雀	空中↓↙←↓↙←＋P

連續技：蹲下輕腳→近距離站立輕腳→超必殺忍蜂

TERRY BOGARD RATIO 2

招式	指令
投技	
GRASPING UPPER	近敵←或→＋重拳
BUSTER THROW	近敵←或→＋重腳
特殊技	
RISING UPPER	↘＋重拳
必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←＋P
POWER WAVE	↓↘→＋P
CRACK SHOT	↓↙←＋K
RISING TACKLE	↓儲↑＋P
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→＋P
BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→＋K

連續技：蹲下輕腳→↘重拳→BURN KNUCKLE或CRACK SHOT

阪崎 獠 RATIO 2

招式	指令
投技	
	近敵←或→＋重拳
巴投	近敵←或→＋重腳
特殊技	
冰柱割	→＋輕拳
必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空中虎煌拳	空中↓↘→＋P
虎砲	→↓↘＋P飛燕疾風腳　↙儲→＋K
暫烈拳	→←→＋P
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋P
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P

連續技：蹲下輕腳X2→站立重拳→霸王翔吼拳或重飛燕疾風腳

二階堂紅丸 RATIO 1

招式	指令
投技	
CATCH AND SHOOT	近敵←或→＋重拳
FRONT SUPLEX	近敵←或→＋重腳
SPINNING KNEE DROP	空中近敵↑以外任何方向＋重腳
特殊技	
JUMPING SOBAT	←或→＋重腳
FLYING DRILL	跳躍中↓＋重腳
必殺技	
雷韌拳	↓↘→＋P
居合蹴	↓↘→＋K
真空片手駒	→↘↓↙←＋K
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋P
電影SPARK	↓↙←↓↙←＋P

連續技：踢背輕腳→蹲下輕腳X2→蹲下重腳→雷光拳

KING RATIO 1

招式	指令
投技	
HOLD RUSH	近敵←或→＋重拳
HOOK BUSTER	近敵←或→＋重腳
特殊技	
SLIDING KICK	↘＋重腳
必殺技	
VENOM STRIKE	↓↘→＋K
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→＋K
TRAP SHOT	←↓↙＋K
TORNADO KICK	→↘↓↙←＋K
SURPRISE ROSE	→↓↘＋K
超必殺技	
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←＋K
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←＋K

連續技：前跳重腳→蹲下輕腳→輕TRAP SHOT→重SURPRISE ROSE

雷電 RATIO 2

招式	指令
投技	
	近敵←或→＋重拳
NECK HANG	近敵←或→＋重腳
特殊技	
STAMP KICK	↘＋重腳
必殺技	
GIANT BOMB	←儲→＋P
毒霧	→↘↓↙←＋P
SUPER DROP KICK	按腳掣不放後放開
THUNDER CRUSH BOMB	轉一圈＋K
COMBINATION BODY BLOW	←↓↙＋P
HEAD BUTT	COMBINATION BODY BLOW後↓↙←＋P
FRONT SUPLEX	COMBINATION BODY BLOW後↓↙←＋K
超必殺技	
DESTRUCTION DROP	近敵轉兩圈＋K
FIRE PRESS	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

連續技：前跳↓重拳→蹲下重拳→SUPER DROP KICK

阪崎由里 RATIO 1

招式	指令
投技	
鬼張手	近敵←或→＋重拳
SILENT投	近敵←或→＋重腳
燕落	空中近敵↑以外＋重拳或重腳
特殊技	
燕翼	→＋輕腳
必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空牙	→↓↘＋P
亘空牙	重空牙擊中時→↓↘＋重拳
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈耳光	→↘↓↙←＋K
超必殺技	
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飛燕烈孔	↓↘→↓↘＋P

連續技：蹲下輕腳→站立重腳→飛燕烈孔

VICE RATIO 1

招式	指令
投技	
DEATH BLOW	近敵←或→＋重拳
BACK RUSH	近敵←或→＋重腳
必殺技	
OUTRAGE	↓↙←＋K
RAVE FEST	空中↓↙←＋K
DA CIDE	←↙↓↘→＋K
NAIL BOMB	近敵←↙↓↘→＋P
GORE FEST	近敵→↘↓↙←→＋P
TRANQUILITY	→↓↘＋K
超必殺技	
NEGATIVE GAIN	近敵→↘↓↙←→↘↓↙←＋K)
WITH A RING SURFACE	↓↘→↓↘→＋P

連續技：踢背輕腳→近身站立輕拳→近身站立重拳→DA CIDE

KIM KAPHWAN RATIO 2

招式	指令
投技	
殺腳投	近敵←或→＋重拳
	近敵←或→＋重腳
特殊技	
NERICHAGI	→＋輕腳
必殺技	
飛燕斬	↓儲↑＋K
天昇腳	重飛燕斬中↓＋重腳
半月斬	↓↙←＋K
飛翔腳	跳躍中↓↘→＋K霸氣腳　↓↓＋K
超必殺技	
鳳凰腳	↓↙←↙→＋K
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↘↓↙←＋K

連續技：蹲下輕腳→蹲下輕拳→鳳凰腳

山崎龍二 RATIO 3

招式	指令
投技	
締上	近敵←或→＋重拳
亂投	近敵←或→＋重腳
特殊技	
打刺	→＋輕拳
必殺技	
蛇使 上段	↓↙←＋輕拳
蛇使 中段	↓↙←＋重拳
蛇使 下段	↓↙←＋輕腳
蛇騙	蛇使儲氣中按重腳SADOMASOCHISM　←↙↓↘→＋K
制裁之匕首	→↓↘＋P
倍返	↓↘→＋P
淬火	→↓↘＋K
毒手	←↓↙＋P(可儲氣)
超必殺技	
GUILLOTINE	→←↙↓↘＋P
DRILL	近敵轉一圈+P後連按P

連續技：蹲下輕腳→蹲下輕拳→GUILLOTINE

RUGAL BERNSTEIN RATIO 3

招式	指令
投技	
SCORPION DEATH LOCK	近敵←或→＋重拳
SCOPRION BLOW	近敵←或→＋重腳
必殺技	
烈風拳	↓↘→＋P
DARK BARRIER	←↙↓↘→＋K
GENOCIDE CUTTER	→↓↘＋K
GOD PRESS	→↘↓↙←＋P
KAISER WAVE	→←↙↓↘→＋P(可儲氣)
超必殺技	
GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←＋P
GENOCIDE HEAVEN	↓↘→↓↘→＋K

連續技：蹲下輕腳→近身站立輕拳→蹲下重拳→Lv1 GIGANTIC PRESSER

GEESE HOWARD RATIO 3

招式	指令
投技	
真空投	近敵←或→＋重拳
雷鳴豪破投	近敵←或→＋重腳
特殊技	
→＋重拳	
必殺技	
烈風拳	↓↘→＋輕拳
DOUBLE烈風拳	↓↘→＋重拳
上段當身投	→↘↓↙←＋輕拳
中段當身投	→↘↓↙←＋重拳
下段當身投	→↘↓↙←＋輕腳
疾風拳	空中↓↙←＋P
超必殺技	
RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘＋P
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→＋輕腳・輕拳・輕拳・輕腳・輕腳・重拳・重拳・重腳・重腳・↓↙←＋重拳

連續技：蹲下輕腳X2→蹲下重腳→RAISING STORM

TEXT：MARKS

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	未定
容量：	GD-COM
記憶：	未定
發售日：	預定2000年冬季

FIG/對應NETWORK、KEYBOARD

燃えろ！ジャスティス學園

燃燒吧！JUSTIC學園

熱血授課再度開始

繼《私立JUSTIC學園》及《私立JUSTIC學園 熱血青春日記2》之後，以格鬥遊戲出名的CAPCOM終於公布這個系列的第三作，而且更將會在NAOMI和Dreamcast上登場。今次遊戲中的進行會以三人為一隊來戰鬥，以Dreamcast和NAOMI的機能，角色的表現更有力量，而且加上新增的角色、新技、新系統，這可算是最完美的一集。此外，Dreamcast版還收錄了新原創模式。



新攻擊

在《JUSTIC學園》系列的第一、二集中出現的「愛與友情之2 PLATON」同樣會在今集登場，不過今次更進一步增加了一個名為「正義與勇氣之3 PLATON」，以3人來進行攻擊，當然這個會比2 PLATON更精彩、更強勁，但相對地所消費的必殺技捧亦會由三條變成五條。



原創模式

今次遊戲的Dreamcast版中將會收錄一個原創模式，但因為CAPCOM只公布了當中的幾張圖片，所以模式玩法，以至模式的名字現在還完全清楚，不過可以肯定這模式會以像大富翁的玩法來進行，而最後結果就和前作的「青春日記」同樣創造一個自己的全新角色。在進行的途中，玩者的使用的角色可以和遊戲中的人物成為同伴，而且更可能發生BATTLE。







新人物

雖然今次的介紹中沒有新人物的設定圖片，但不代表今集沒有新人物，不過今次讀者暫時需要在圖片上看看這些新人物，在公布的圖片上可以看到五個不知明的神秘學生(可能今集會新增一間新學園)，以及在上集「青春日記」的委員長亦會參戰。此外，這些新人物有的以音樂、有的以網球、更有的以教導作為其本身的招式。Gp





故事

在前兩集都活躍的角色們，將會再次集合。與上集同樣，每個學校都會準備有個別的故事，而且在今集更會將故事方面的內容大幅度強化。

太陽學園

以自由的校風教育學生為座右銘的普通高校。四位學生，以及身為熱血體育教師的田人都是屬於這所學園。



熱血轉校生一伐

嵐之女子高生一日向

謎次風紀委員一恭介

SCOOP女子高生一響園

燃燒吧！紅色JERSEY一隼人

TEXT:AINHO



DC

發行商：	ASCII
售價：	6800 日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年11月2日
ARPG	

在宇宙中培育異星生物

不知大家對ASCII所推出的「MOON」、「UFO」這兩個遊戲有沒有印象？他們都以新風格、新感覺的遊戲形式而獲大受歡迎。現在該公司再度推出同類新作品在Dreamcast上。遊戲的名稱爲「L.O.L」(全名是Lack of love)，此作遊戲監督及音樂是由世界甚有名氣的音樂家「板本龍一」負責。以Dreamcast優越性能，令這個遊戲世界觀更能充分表達出來。遊戲舞台在一處無人踏足的不可思議惑星上面，至於遊戲角色是一名叫HALUMI的生物體，牠的目的就是在這惑星上不斷繁殖以維持生命的延續……





這就是遊戲主角，牠的樣貌甚像外星人。

惑星上的環境

在這個惑星上，除有很多不同種類的花草植物及變化萬千的地形外，還有很多奇異怪樣的生物寄居及繁殖，牠們身形有的像動物、植物、水中生物，有的甚至是各種類型能力混合而成都有，真的以為是由我們地球人基因改造的所作所為。相比起其他惑星的環境，這地方的確很有未來色彩風格。



生物的進化

每當生物誕下新生命，牠的外表形態並不是很大，但隨著時間經過及使用一種名叫進化球的物體影響，牠們便會進化出不同形態樣貌，由當初小小身形變成為巨大的生物，一個屬性變成另一個屬性，有部份生物的身體還能夠發出奇異光芒。不知主角成長後會變化出怎樣特性的生物呢？這要靠玩者的雙手身來改變了。





己身可放出光源的生物，不知是否用作保護自己呢？

HALUMI的生活

玩者可以自由自在操控遊戲中的生物－「HALUMI」在這惑星上的各項生活行動，如排泄、進食、睡覺，以及攻擊等等。主角有時侯還需要和其他生物打起來，而遊戲畫面左上方的藍色圓球便是主角能源值，每當牠睡覺後，其能力便會漸漸回復。在這裡玩者還可以觀察其他生物各種行動，及其種類名稱，真是十分有趣。

尋找新地方

遊戲進行一段時間後，在這惑星上生物數量便會因牠們的不斷繁殖而增長，地方空間需求亦開始變得不足，因此玩者需要尋找一個新地方作為繼續繁殖及安置之用，但遇著一些生物已佔領這地方情況，便要和牠們對決一番，成功擊敗牠們便能正式奪得，而且在這裡還可發現一些新奇事物，對遊戲的延續有很大幫助。



遊戲名稱的意思

「板本龍一」在發表這遊戲同時還提及到為何遊戲的名稱定為「L.O.L-Lack of love」。他表示現在的人類沒有好好愛惜這個地球，自然環境正不斷受到人類的污染因素所損害，因此就選用「Lack of love」這名字，而本遊戲的結局還可能出現世界崩潰的情況。



Text by 痴心

TRICOLORE CRISE DC

三人同心開拓新里程

生產商：	Victor Interactive Software Inc.
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	16 BLOCK
發售日：	11月8日發售

RPG／對應VGA、振動器、DATA通信

故事圍繞著3個主角JANIS、ANEMEA和LANAN相互之間所發生的事情，進行漫長的冒險旅程。每位角色都各具特性，造型也是不俗，顯出人物設計者的心思。本作中開發者設計了特殊新穎的魔法物質系統，類似一般RPG的金錢，主角打敗敵人後便會可取得。最特別的地方是這系統可以自行調配成分，加工之後的用途也有不同。

◆角色選擇畫面。



冒險旅程各展所長

JANIS、ANEMEA和LANAN三人在偶然之下互相結識，組成了一支冒險隊伍，進行艱辛的旅程。

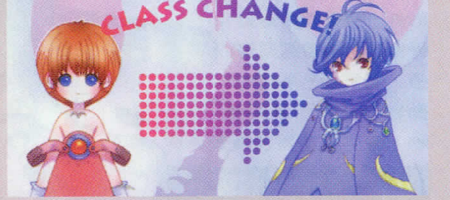


今回戰鬥和會話的場面甚為豐富，令玩者在遊戲中感受不同場合的感覺。每個角色都有各自的專長，有的善於戰鬥，有的善長使用魔法。在到處充滿危機的冒險旅程之中，不同角色都能盡展所長，互補長短。本作品保留著RPG一貫的傳統，在每當打敗敵人後都能取得經驗值。

經過一段日子浸淫之後，角色的能力及級數便會相對提昇。

魔法物質「美亞」

在每次戰鬥中，敵人敗走了後都會留下一種稱為「美亞」(メア)的魔法物質。開發者設計了特殊的系統，就是可將這物質加工了後可增強主角的能力。物質有幾種不同顏色，能增強攻擊力的是紅色，而增強魔法力的是黃色。在加工前玩者可隨意選擇配搭，混合成理想的ITEM來POWER UP主角的實力。最初角色只有普通一般攻擊，特殊能力則欠逢。有了ITEM昇級之後除了一般攻擊以外，簡單的魔法也能使用。除此之外，魔法物質亦可充當流通貨幣，可作為買賣的工具，與遊戲中的商人交易。



JANIS

JANIS常常在田裡工，所以小小女孩兒也體力過人。JANIS最大優點是敏捷的反應，戰鬥中每每可以優先攻擊，對敵人的追擊能力也較佳，是一名速度型的角色。她所使用的武器為小刀。一回攻擊之中也有一定程度的殺傷力，利用速度向眾多敵人攻擊。身為女孩子的JANIS烹飪也是拿手好戲，她深得母親真傳能煮得一手好菜。



◆主角在遊戲中的單獨行動。

ANEMEA

師承自祖父的傳授，ANEMEA能夠使出優秀的魔法。由最普通簡單的以至高難度的魔法也能使出。身為魔法師的她防禦力雖然較低，但因有魔法的輔助保護所以能力值也得以平衡。ANEMEA習慣使用的武器為木棍，可作一般攻擊或召換魔法。對比起JANIS和LANAN，ANEMEA的性格比較沉默，不懂說太多話語。





LANAN

3個主角之中以LANAN的實戰經驗最為豐富。他自幼便學習劍法，善長使用的武器是長劍，在近距離戰鬥中特別活躍，是個力量型的戰士。LANAN最初跟JANIS和ANEMEA兩位女主角都是萍水相逢，但跟她兩一同生活之後心境有所變化，而她倆也對LANAN非常留意和關心。



Napple Tale Arsia in Daydream

TEXT：MARKS

DC

發行商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-COM
記憶：	10 Block
發售日：	10月19日
ARPG/	

創作新的童話故事

今次SEGA一改以壯大、真實來製作遊戲的作風，因為即將推出一個讓人感到一份童話感覺的遊戲—《Napple Tale Arsia in Daydream》。玩者在當中會飾演一名迷糊地進入春、夏、秋、冬、過去、未來分別存在的異世界—「Napple World」之少女「波詩」。為了回到現實世界，於是開始了尋找稱為PETAL的妖精之冒險。當中的故事會由多個短故事所構成，而只要將各劇情完成，便能逐少知道整個故事。由於進行的時間共不是很長，所以讀者可以以1日1話的進度來玩。

奇異生物 PAFEAT



在地圖上，會有一些需要新技術才能通過，或是強勁的敵人，因此完成不同的短故事就需要一定程度的技術，不過玩者不用擔心，因為遊戲中會有一些稱為「PAFEAT」的奇異生物作為玩者的冒險助手。利用牠們擁有的特殊能力，使每個難關都可以簡簡單單的解破，這樣對於不擅長玩動作遊戲的讀者亦可以放心地玩。



誕生 PAFEAT

PAFEAT的合成並不是一個MIS就完成的，每隻PAFEAT都需要四個不同的MIS才可進行合成。今次則利用一部稱為「REMIX MACHINE」的機械才能夠令PAFEAT誕生，不過PAFEAT不是使用隨意的四個MIS便可合成，因為每隻PAFEAT都要特定的四個MIS。初時玩者是不會知道整個的合成組合，需要經過嘗試才會知道，而途中失敗的MIS就不會再出現。



PAFEAT的出現



PAFEAT在遊戲中共有70種以上，而牠們都是從冒險途中拾回來的ITEM分解或合成的時候增加。PAFEAT的誕生是酬要從打倒MONSTER後出現的ITEM中，抽取一種稱為「MIS」的構結原素，最後將多個指定的MIS結合而出現的。

使用 PAFEAT



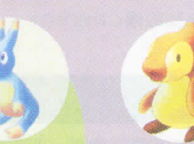
雖然PAFEAT的能力只需要按B掣便可發動，但每一隻的使用次數都有限的，而當使用所有能力規定的次數時PAFEAT就會消失，而自動轉送回主角的PAFEAT ROOM。今次所介紹的冒險助手就是一些ACTION用的PAFEAT，除此之外亦有家具PAFEAT存在。

抽取方法

首先將ITEM放進稱為「DECODE MACHINE」的儀器裝置內，利用方向掣的回旋（情況好像洗衣機）來尋找當中有沒有MIS存在，而發現後便按A掣，把MIS抽出。基本分為三大類的MIS可以看到畫面的左下方出現一些珠子，而其數目就相等於ITEM藏有多少個MIS。



波詩



TUTUN
利用龍捲風將敵人捲起，屬於攻擊型的PAFEAT。



BOWNPA
跳躍高度比平時的更高，沒有踏台是跳不到的。



PUOO
向著敵人方向吹出火炎的PAFEAT。



ERU
向波詩打氣，令其體力得到回復。

TEXT:AINHO

DINO CRISIS® 2

恐龍快將踩過來

發行商：	CAPCOM
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCKS
發售日：	9月13日
AVG/	



這個以震撼力十足的恐龍及很有恐怖氣氛場地為題材的續篇動作冒險遊戲，將會在下個星期正式和大家見面。隨著此作發售日期逐漸逼近，製作《DINO CRISIS 2》的CAPCOM，現在不斷公開有關更多詳細的情報。在這裡我們會為大家介紹之前沒有提及的其他重要資料及最新系統的情報。



COMBO及CREDIT的用途



在格鬥遊戲中，會經常看見COMBO這名字，表示產生連續攻擊的次數；至於，每當擊倒每頭恐龍的期間，COMBO系統便會產生，畫面的上方會顯示出有關的數值，當擊倒一頭恐龍便出現1字。要出現更高的COMBO，便需要玩者連續擊倒牠們，而這期間沒有受牠們襲擊。在擊敗所有恐龍後，所得到這些COMBO的數值便可以轉變更多的CREDIT用作在一個名叫「VITAL CREDIT SYSTEM」（簡稱為VCS）端子機系統中購買武器及道具的用途。

迷你遊戲



這遊戲除以動作形式進行外，還加插兩個射擊類型的迷你遊戲，出現位置是在遊戲中一個開啟水閘的情節及乘著一艘巡查艇前往另一地方的情節。前者玩法是DAVID因要開啟水閘關係，主角便需要使用附近的炮台作攻擊恐龍，以阻止牠們接近DAVID。後者就是因為需要繼續調查事件，而去另一處的島上。遊戲目的就是避免受到一些海龍、飛龍的外來攻擊，這個射擊遊戲畫面右下方會多一個雷達的地圖，顯示出恐龍的距離和數目。兩者模式所擊敗的恐龍會同動作形式戰鬥中一樣，可做出COMBO系統及取得CREDIT。



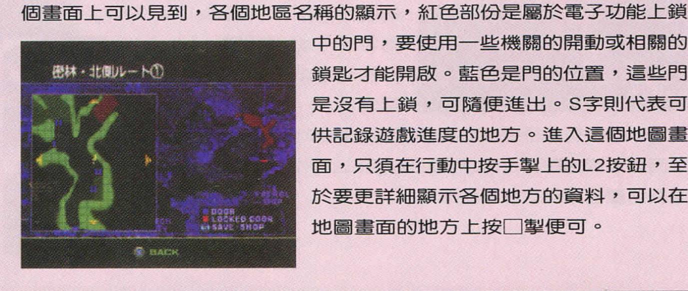
謎之少女

這名全身身穿黑色皮革，右邊腰部持著一把短型手槍的金髮少女，在少許圖片中可以見到她對主角存有敵意，推測她應該是另一組織的成員。但由於廠商到目前為止仍然沒有公開她有關姓名、身份等資料，因此大家可能要真正玩這遊戲才會知道她的真相。不知玩者能否操控她進行遊戲呢？



遊戲地圖

有玩過上集系列的大家，都知道有一個可供觀察玩者身處中的位置，以及各個地方詳細資料的地圖顯示系統；當然在此作中，同樣提供這個功能，在這個畫面上可以見到，各個地區名稱的顯示，紅色部份是屬於電子功能上鎖中的門，要使用一些機關的開動或相關的鎖匙才能開啟。藍色是門的位置，這些門是沒有上鎖，可隨便進出。S字則代表可供記錄遊戲進度的地方。進入這個地圖畫面，只須在行動中按手掣上的L2按鈕，至於要更詳細顯示各個地方的資料，可以在地圖畫面的地方上按□掣便可。



檔案



大家都知道檔案的名義是具有翻查利用價值的意思，此作當然也會存在，而且還比上集系統增強了不少。不單收錄前集事件的由來及其他相關資料，而且每當玩者在遊戲中取得一種道具後，檔案模式便即時顯示現在最新的任務內容，這不會像「生化危機」，取了道具而不知道有甚麼用途的感覺，令遊戲的節奏感不會有所延誤。



DINO FILE — Allosaurus



這頭在珠羅紀時期中被喻為是最強的恐龍，牠們分佈於美洲各地，體身全長約8.5-12公尺，屬於龍服腳類，牠前面擁有一雙短爪，不過其攻擊力非常強大。另外牠後腿的腳趾設有三隻，但其敏捷度不會差於其他的恐龍，因此需要裝備強勁的武器才能夠戰勝牠。



Text by MS

ONI ZERO~復活~

PS

生產商：	PANDORA BOX
售價：	1980日圓
容量：	CD-ROM X1
記憶：	未定
發售日：	2000年12月下旬預定
RPG／對應DAUL SHOCK	

ONI ZERO ~復活~

鬼神再次降臨!!

超低價格RPG

不知大家還記不記得「ONI」系列的RPG呢？《鬼神降臨傳ONI》、《鬼忍降魔錄ONI》、《幕末降臨傳ONI》……這系列曾在GB和SFC活躍，不過這一切都是4年前的事了……現在終於打破這4年的界限，首次降臨在次世代上，而且更是以超低價格發售，真的不能錯過。

「ONI」系列是？

「ONI」的第一作於1990年時在Game Boy上推出，這個遊戲系列一直都以日本的鬼神當主題，描繪擁有人心的「隱忍(おに)」(日文的另一個解釋是「鬼」)一族，與威脅世界的妖魔爭鬥，從而產生悲慘的一戰。由於這個作品在當時來說十分受歡迎，於是一直都有推出續作，在GB上共推出了5集之多，此外更於1994年在SUPER FAMICOM上推出有關作品，可是到了《幕末降臨傳ONI》之後，再沒有推出新作，所以說它是首之上次世代的「ONI」。



轉身系統

在主角四處出外降魔時，經常都會遇上妖魔，從而發生戰鬥。在戰鬥時角色可以利用「轉身系統」來造出強勁的一擊，所謂「轉身」，就是將自己的能力提升到人類以上，這樣主角便會成為「隱忍」，這時角色的能力就會大幅提高，對戰鬥十分有幫助。當中亦有些角色之「技術」是需要於「隱忍」狀態時使用。



◆「技」——焦熱地獄

◆「技」——水雨之式

召喚技

在旅途中，司浪丸等人會到訪不同的村落和迷宮，當中共有300種以上的神等待他們的解放，只要發現祂們，並與其交涉，就能取得其力量，甚至是取得召喚祂們的技能。



今作故事

「隱忍」即是隱居的忍者之意思，他們因有威脅世界之能力，一直受到人類的襲擊，這稱為「妖魔狩獵」。為了避開人類，他們於於深山裡居住，並展開了結界與人類相隔。主角司浪丸在6歲時於山上的廟堂遊玩，誤打破了一直受到隱忍供奉之鏡子，令到結界破裂，因此他們所居住的村落亦受到人類的襲擊，他的同伴和故鄉從此被人類被奪去，司浪丸一邊帶著這復仇之心，忍痛離開故鄉，一邊四處流浪…



◆被人類襲擊的隱忍村落



◆歲月的流逝，8年後的司浪丸之故事又會如何？

登場角色

司浪丸

與外道丸和沙紀青梅竹馬，一直在沈默之里(しじまの里)居住，他對於母親的記憶全無印象，現在與父親，於平城京以退魔師的職業為生，但是其手上被符咒封印的大劍，好像隱藏了甚麼？

◆6歲時的樣子

外道丸

是司浪丸年幼的玩伴之一，他的雙親於8年前的「妖魔狩獵」中逝去，現在以天地丸之子的名義，踏上退魔師一職，以弩為主要武器，他還對沙紀有意思。



◆9歲時的樣子

沙紀

沙紀在嬰孩時被外道丸的父親和大蛇丸拾起，並當她是外道丸之妹養育，現在為天地丸的養女，為了當退魔師而不停修行，其武器可是巨大的鐮刀。

◆8歲時的樣子

天地丸

是一個法力很高的退魔師，於沈默之里居住的人類，自從「妖魔狩獵」之後便成為司浪丸、外道丸和沙紀的父親。



安倍晴明

被稱為狐之子的孩子，年齡11歲。他擁有與動物溝通的能力，在司浪丸去退魔時，很巧妙地遇上這位少年。



Text by 痴心

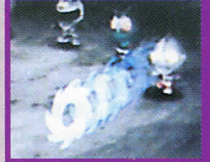
SUPER HERO作戰DAIDARU之野望

PS

生產商：	BANPRESTO
售價：	9800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	3 BLOCK
發售日：	預定11月發售
RPG／對應DUAL SHOCK	

Q版超人們再度登場！





大約兩年前BANPRESTO曾推出過的《SUPER HERO作戰》，將會在今年年底發行新的一集《DAIDARU之野望》版本。除了繼承上集玩家們稱讚的優點以外，還全面地POWER UP了各方面的系統。遊戲主要內容圍繞著為正義而戰的超人們與惡勢力的大鬥法，展開激烈的戰鬥。本作收錄了多套經典特攝作品，當中包括與我們一起成長的「咸旦超人」和「幪面超人」系列，相信特攝片迷的你也會對此作熱切期待吧！



英雄！加油！！

今回可以說是把電視上大受歡迎的特攝超人們來個大集合！英雄們為了對抗敵人，組成一支為護正義的隊伍，利用必殺技把邪惡的怪獸消滅，這就是本作《SUPER HERO作戰》的主題！！

大人氣的幪面超人和咸旦超人會一同合作火併怪人，與強大的惡勢力周旋到底。遊戲的序幕始於咸旦超人率領的英雄們與敵人頭目展開對決，英雄們在一息間感到一股巨大的能量「根源破滅招來體」，他們因得到這力量而到了一個異次元空間的世界之中。故事發展由咸旦超人的世界開始，經過另外其他各款特攝作品的劇情，與最後BOSS展開生死對決！！

風見志郎！



◆風見就是幪面超人V3變身前的身分。

高山我夢！



◆咸旦超人主角！咸旦迷看到一定大為感動！

4位英雄組成正義之隊伍！與侵襲的邪惡軍團戰鬥！

◆玩者可選擇最喜愛的超人為冒險同伴，組成一支4人正義隊伍。



忠實移值的街道背景

本作品將原作中的故事舞台忠實地移值，在電視版本上看到的街道背景都能在遊戲中看到。

不同角色配合上不同背景會有著各種各樣的事件出現，好像幪面超人主角如何被怪人捉去，

最後在手術室中被研究成為幪面超人等背景也有收錄於遊戲之中，許多令人懷念的名場面如幪面超人的誕生都一一重現眼前！

幪面超人場景



怪人基地

◆怪人們的手術室，幪面超人就是在這裡誕生！

咸旦超人場景



我夢研究室

壯觀的登場畫面

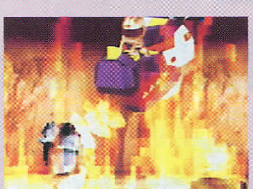


遊戲內除了一般戰鬥畫面之外，還有著各種各樣的事件場面，而且也會以壯觀華麗的CG MOVIE來表現。另外特攝片最為人津津樂道的場面──「超人變身！」畫面都會在本作品中出現！



幪面超人變身的手勢，咸旦超人出場的動作也會在作品中登場。有正義的超人當然還有邪惡的怪獸，所以怪獸們出現的登場畫面也是不可少的啊！

各路英雄大集合!!



BANPRESTO向來都善長推出各款超人英雄為主題的遊戲，今回更加入更多故事及角色強化整個遊戲系統。在本作中收錄了一共16齣不同特攝作品，而英雄們將超過50人登場！除了我們較熟識的咸旦、幪面超人之外，還有其他經典特攝片集如「宇宙刑事」和「星雲幪面超人」等也在本作中追加收錄。每次戰鬥場面都有著充滿迫力的氣氛，在一般普通攻擊的時候超人們的動作都跟原作一樣忠實移值，當然還有不可或缺的必殺技場面如咸旦超人的死光和幪面超人的雷霆飛腿也會在遊戲中一一出現！



Tales of Eternia

TEXT:AINHO

PS

發行商：	NAMCO
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年內

RPG/對應Pocket Station

新情報公開！

製作大受歡迎《RR》系列的遊戲廠商NAMCO推出了《Tales of Destiny》及《Tales of Phantasia》兩個RPG遊戲後，將會在今年內推出這系列的最新一集—《Tales of Eternia》。今次的故事成份和戰鬥系統方面會以上集為藍本，由於NAMCO發表此作同時所公佈的資料並不多，只有今作的故事背景，以及一些戰鬥中的新系統情報，之後便沒有她的消息了…但直到現在，終於再有她的最新消息，本刊當然以第一時間立即報導。



新精靈發現

在這個《Tales of Eternia》世界裡，是有精靈存在著，最基本的種類分別有火、水、風及光四大屬性。牠們可以借助各自的靈力，能夠變化出不可思議的大精靈，現在我們會介紹其中三種的特性。



土之大精靈—露拿

鼻形特別大而長的牠，其攻擊及防禦能力都非常平衡。



地上擁現一度強光，多名露拿不斷飛彈，令全部敵人受到損傷。

冰之大精靈—西露詩

表情顯露出一副可憐的她，擁有很強的冰屬性攻擊能力。



喚起一隻巨大的冰狼來攻擊敵人。



雷之大精靈—迪奧

牠持有的精靈術，能夠使出廣範圍的強力雷屬性魔法。



雷球不斷跌落地面，令廣範圍敵人受到嚴重傷害。

新奧義技能



在此作的戰鬥進行中，除召喚一些精靈令敵人造成更大的損傷外，各個角色還可以發動隱藏奧義，而且消耗的能力數值並不多，相比起召喚精靈方法，對戰鬥更大為有利。只要把不同普通的技能組合出來，便能發動出這些新強勁的奧義技能，在圖片中可以見到，這個名為「雷神雙破斬」是以雷神劍和虎牙破斬組合而成，這個奧義的攻擊屬性是劍的攻擊加電擊。至於另一個同時新公開的奧義「海旋渦」，是由一些補助系的精靈術組合而成，牠的能力可令全體敵人倦入水渦之中而令牠們受到嚴重的損害。



學術之都

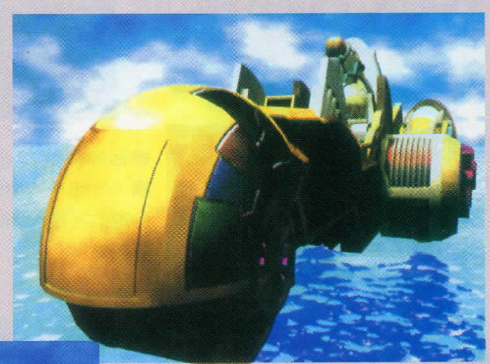


在遊戲中，有一處名為「學術之都」，是一個被稱為充滿文化氣色的都市，內建立了一所學術大學，在這個街道上來來往往的人，大部份都是屬於就讀學術大學中的學生，因此市內設置很多專為學生而設的設施，包括有圖書館、商店街、食堂，以及教會等等。至於在商店街中還提供很多先進科技產品售賣。



空中戰艦

大家有沒有發覺每遇著一些世界觀龐大的RPG遊戲，便需要乘坐一些交通工具才能夠繼續冒險或收集情報，這艘名為「巴亞狄魯亞」號的大型空中戰艦非常巨大，就好像《FINAL FANTASY》系列中的飛空艇一樣，是遊戲中最重要的交通工具。從今次介紹的圖片中可以看到，其體積非常巨大，頭身裝有攻擊力甚大而範圍廣闊的精靈砲，而且這艘戰艦還可以改造其機動力、攻擊力，以及耐久力，令駕駛這艘戰艦移動時，遇著一些敵人攻擊便可輕易應付他們。



WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP

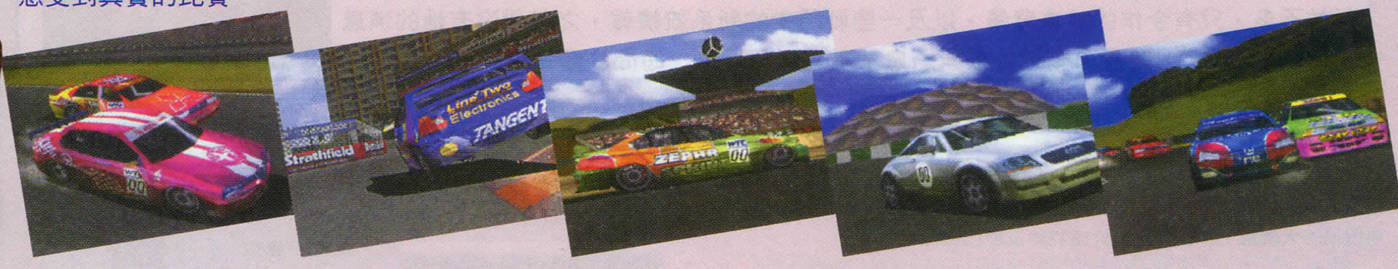
TEXT：MARKS

PS

生產商：	Codemaster
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
發售日：	預定10月
RAC/對應MUTI-TAP、DUAL SHOCK	

街車也有如此威力?!

一向開發賽車遊戲而出名的Codemaster終於公布其最新賽車作品—《WTC》。當中所有車輛都是以市面上可以買到的車輛經過改裝而成，而進行GT形式的比賽。在比賽中，車與車不時會發生碰撞的場面，而導致拋出賽道外等情況，更會完全地將表現出來。此外，遊戲會有10處以上的細緻Car Setting，而且亦有下雨、夕陽、夜間等七種天氣變化，讓讀者真的感受到真實的比賽。

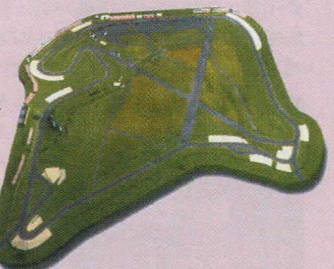


GAME MODE

CHAMPIONSHIP	當中會在世界有名的賽車場、街道進行耐力賽等各式各樣的比賽，不過其中除戰勝對手外，還有應付不同的天氣，完全可以感受到Touring Car的世界。
FREE RACE	不論賽車場、跑車、圈數、敵車、PIT的使用、連續比賽等各個項目自由地設定來駕駛，甚至可以進行4人的對戰亦可以。
TIME TRIAL	選擇了賽道和跑車之後，便以最快的成績為目標。駕駛過後，玩者更可以看到自己剛才在賽道上的速度、ACCEL WORK、BRAKING等分折表。
QUICK RACE	當中的賽道和跑車都是隨機決定的，來感受毋須設定來比賽的樂趣，這樣最好適合進行對戰，其中最多可以4人同時對戰。

賽車登場

在遊戲中出現的所有跑車是28間世界有名車廠中的名車，而車種更高達83種之多，例如有：IMPREZA(富士)、FTO(三菱)、S40(富豪)、340R(蓮花)、MUSTANG(福士)等等，它們都是玩者用來在Championship中爭取好成績。此外，其中更會有以往的名車作為遊戲的BONUS CAR，當然可以在Championship模式中使用。



踏上世界舞台



作為一個參加GT種類比賽車手的玩者，在開始的時候只是個無名小子，不過當透過參加國內、世界地區、世界選手權等比賽，提高自己本身的比賽經驗，來達至世界一流車手。踏入世界的舞台當然要在這些比賽中取得好成績，才可不斷地提高自己在世界車手的地位。至於有沒有車隊制度暫時仍未清楚。





出名賽車場

《WTC》中的可以使用賽道，就好像跑車一樣以實名收錄其中，而賽道更高達23條，這是很多賽車遊戲都不能提供的。當中除了一些曾在其他賽車遊戲玩過賽道，如MONZA、LAGUNA SECA、SUZUKA等之外，亦有一些可能未必接觸過的賽道，如：CATALUNYA、SILVER STONE。





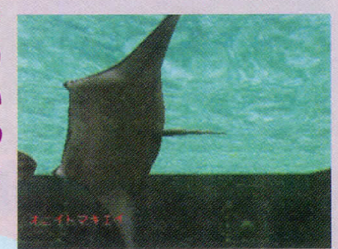
TEXT：MARKS

生產商：	Victor
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
發售日：	預定2000冬季
SLG/	

アクアパラダイス AQUAPARADISE

興建大型水族館

自從《SIM CITY》震撼地出現之後，以經營方式的模擬遊戲便不斷地推出，而今次所介紹的遊戲亦正是這個類型，不過玩者扮演的角色就是一名水族館的館主，需要收集很多美麗的魚兒來經營及發展水族館。在展示河流魚兒而收取50日圓作入場費，來吸引居住附近小孩子到來的狀況下正式開始遊戲。接著利用入場費增加展覽水池，從而擴大設施和收集令人喜歡的魚兒，最後以完成世界最大型的SEA WORLD為目標。其中在遊戲中出現的魚類共300種以上，而且玩者可以訓練海豚、殺人鯨等進行精彩的表演。



訓練有素

在這個《AQUAPARADISE》裡，只以收集魚類和經營水族營來進行遊戲是不可能的。想令觀賞的客人數目大幅增加，玩者就要訓練一班大受歡迎的表演者，在水族中當然是可愛的海豚、殺人鯨、海獅等4種。由於訓練海豚等表演是一件較為困難的事情，所以玩者需要一點耐性。在訓練期間，玩者可以從畫面上看到海豚牠們在各方面的表現，以及對每個表演的熟練度。





收集罕有的魚類

促使觀賞的客人數目增加的方法，就是獲得大受歡迎的魚類。除了在一些EVENT中獲得這些罕有的魚類之外，玩者亦可以派遣調查員往世界各地，當發現有牠們時便等於已獲取了。獲得的魚類就會自動地記錄在圖鑑上。在這個時候，玩者如看到一些魚類的名字以紅色表示的話，即表示這魚類正是非常稀有的品種。此外，所有魚類都會以立體在遊戲中出現，這樣玩者的另一個目的就是集齊所有品種的資料。



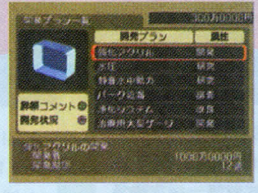




自由買賣

雖然在開始的時候，玩者並不是有很多資料，但在儲起一筆一定數目的金錢時，就可以開始擴展業務，不過最初只可購買其他品種，之後便是興建各具特色的展覽館，而興建中的設備更可以由玩者自行研究、開發、改良，來提升水族館的效能。遊戲中除了以購買來擴充業務外，售賣亦可以這樣，因為調查員在世界各地調查時，所找到的稀有品種可以以高價出售，令手上的資金得到充裕。







Text by 一個球迷——痴心

PS

生產商：	A-MAX
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCK
發售日：	10月26日發售

SOC／對應DUAL SHOCK、MULTI TAP

ダイナマイトサッカー2000 DYNAMITE SOCCER 2000



大腳抽爆佢龍門!!



嘩！筆者突然說了句這樣的說話，真的有點以為自己被李惠堂前輩「上身」的感覺(李前輩乃當年曾以一腳真人版「猛虎射球」射穿龍門的香港球員)。其實本文正要介紹的就是曾在98年獲得好評的足球遊戲《DYNAMITE SOCCER 98》。今集在開發前吸納了玩家們的意見後，將遊戲的難易度及各方面機能都加強了。在陣式設定方面有70種類位置選擇，配合多種不同的FORMATION。另外還增設了EDIT功能，玩者可自行設計出別出心裁的球隊。使用了MULTI TAP的輔助工具，本遊戲最多可作4人同時遊玩。四位朋友在一起的時候不一定要打麻將，一同安坐家中踢足球也不錯啊！

多姿多采的足球動作

遊戲中有著各種各樣的足球技巧，球員在防守及進攻時都有不同動作。傳球方面有兩種力度的傳送，分別是地波短傳及大腳高空波長傳。防守技術方面有SLIDING TACKLE「剷球」及SHOULDER TACKLE的輕輕掃把腳偷波動作。今集的球証判決的尺度比起以往的前作更為嚴厲。一些過份的犯規動作如從後剷球都根據國際足協球例判以黃牌甚或紅牌，而普通輕微碰撞的侵犯動作都比以前更容易給球証吹罰。球員的射門動作也有多款招式，玩者控球在腳的時候按射門掣是一般的起腳抽射。球兒飄浮於空中的時候按掣射門的話，會有頂頭鎚、凌空抽射的「窩利」及「倒掛」等各項技術。當然高難度的足球動作要有高質數的球員及玩者準確的TIMING掌握技巧才能使出，如飛身插水頭鎚等動作都須要玩者熟習了遊戲才可做到。

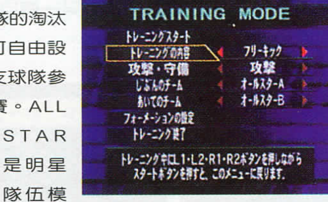
◆大腳解圍

倒掛！

剷球！

多個模式選擇

本作中有著多項聯賽及杯賽錦標，讓玩者參與不同形式的球賽。A-MAX CUP是16隊分成4個組別進行分組賽，4組裡面成績最好的兩隊可進入8強決賽爭奪獎杯，玩者優勝後有漂亮的ENDING畫面觀看。TOURNAMENT是3至16隊的淘汰賽模式，比賽時間與CPU難易度都可自由設定。LEAGUE MODE也是有3至16支球隊參加，各支隊伍分別同時較量進行聯賽。ALL STAR是明星隊伍模式，玩者可在世界各國球隊中自由組合球員來組成一支最強的明星足球隊。EXHIBITION模式就是一場定勝負的比賽，玩者可選擇對CPU或與朋友對戰。TRAINING MODE裡玩者可對各種足球技巧加以鍛鍊，如自由球、角球及十二碼練習等。





FORMATION

陣式方面和以往前作大致相同，各球員都有70個位置供玩者調配，而設計好了的陣式可儲存3個檔案之中，在比賽中可隨時更換。在一般情況之下，選用普通的陣式也足以應付。如有球員被調離場之後，玩者也可在陣式上作另行調配，或轉為防守型的陣式。在需要搶攻的時候，玩者可選擇攻擊型的陣式針對不同的場合。



◆ 玩者可自行設計出獨特的陣式。

EDIT功能

在今集裡追加了EDIT功能，遊戲內全部288位球員名字可任意輸入，16隊原廠設定的球隊也可以自行組織，還有球隊旗幟也可自由設定。玩者設計完成的球隊，可以與原設的球隊對壘，讓玩者引領自己的球隊參加聯賽及杯賽，跟友人合作或對戰亦可。當然上述的EDIT資料都能SAVE在MEMORY CARD中，每次遊戲開始前都會有AUTO LOAD提取出來。GP



◆ 集合各國頂尖兒的球員，組成一隊最強的夢幻組合。

G-SAVIOUR

Text by：悟空

PS2

生產商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800日圓
容量：	x 1
記憶：	150KB
發售日：	9月14日
1P／ACT／	

全新白色傳說……由此誕生！！

距離PS2首隻高達遊戲——《G-SAVIOUR》還有兩星期左右的時間便正式推出，相信各高達及遊戲迷惟對這遊戲有很大期望，就連筆者本身也是，而今期筆者會為大家送上遊戲頭五關的簡單介紹，與及給大家對遊戲來一個深入認識。



首五關最新資料

雖然遊戲還有兩星期才正式推出，筆者相信所有玩家定必很想知道遊戲更多資料，本刊在較早前已收到遊戲由第一





到第五關的基本資料，筆者就會以這些資料來為大家作五關的版面介紹，令大家對遊戲有更深的認識。

STAGE 1 「宇宙港之強襲」

第一關事件是講述對抗組織「ILMENIDY」進行一任務，此任務的名稱為「宇宙港解放作戰」，由組織的巡洋艦拉多尼古號將G-SAVIOUR先由太空





帶到地球再等候攻擊指示，當接到攻擊指令後便可向目標宇宙港進行攻擊。第一關相信遊戲難度不會太高，玩家可在此熟習一下G-SAVIOUR的操作方法以應付之後的任務。

STAGE 2 「巨大癈虛的陷阱」

為了替拉多尼古號進行補給，組織便打算到被荒廢了的殖民衛星尋找補給物資，就在進行物資探索期間，雷達卻發現四周都出現敵人的反應，且數量亦非常之多，





當務之急就是先將眼前敵人全部消滅之後才繼續尋找物資的工作，在這裏玩家會遇到一部比G-SAVIOUR強的機動戰士，究竟這部機體是敵人還是朋友？

STAGE 3 「摧毀秘密基地」

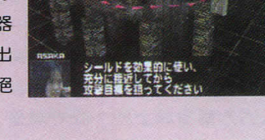
在這關玩家可駕駛ILMENIDY組織新開發的機動戰士G3-SAVIOUR，這機體由性能到武器種類都比G強，玩家使用時必會比G更得心應手。而這關的任務是要向屬於議會軍的秘密基地進行攻擊，除G3外玩家亦有機會看到ILMENIDY組織的另一部機體J-SAVIOUR，J的任務是將對方看守秘密基地的主力送隊引離基地以令我方進行進擊。



STAGE 4 「東京高速公路」

看題目也知道這關的任務會與東京高速公路有關，這次的任務是要將被恐怖份子挾持的使館人員安全救出，玩家要利用高速公路兩邊的建築作遮蔭物到達恐怖份子的據點，玩者在這關會遇到一些無人駕駛兵器MW，這些MW因不須大手操作故可大量出擊，但相信以G3的實力要將所有MW擊毀絕不是難事。





STAGE 5 「雪山基地」

此關是以一雪地山谷為舞台，因為是雪地所以玩者的視線會非常有限，一不小心隨時會走進敵人的攻擊範圍，而且此關的敵人都是一些有利雪地戰的高速型機體，玩家一定要小心行事。而這關的任務是要玩家到達雪地的最內部將一動力爐破壞。



隨碟附送的資料

在《G-SAVIOUR》的遊戲碟中除了有必須的遊戲外，廠方另外在碟收錄了一段特別影片，這段影片就是將會在日本放映的《G-SAVIOUR》電視版，在碟中大家有機會一睹以此題目為遊戲題材的影片，想看此片段的朋友便要購買此遊戲了。Gp



Text by 痴心



PS2

生產商：	KOEI
售價：	未定
容量：	媒體未定
記憶：	未定
發售日：	預定年秋季發售
SLG	

ANGELIQUE TROIS

光榮推出拍拖遊戲？！



最新消息！一向善於開發各款歷史模擬遊戲的生產商光榮，今次一反常態設計出一個夢幻式的愛情模擬遊戲！作品名字為「ANGELIQUE」（アンジェリーク），將會於今年秋季在PlayStation 2上登場，GRAPHIC質素方面當然無容置疑。遊戲故事講述主角為了喜歡的女孩而開發及育成一片大陸土地。（啊？！育成大陸跟約會女孩有什麼關係呢？！光榮的設計也是與眾不同的啊！）



嶄新的大陸育成系統

玩者在遊戲中的使命是把名為「阿魯加地亞」（アルカディア）的大陸開發，在土地上配置建築物及育成發展。本作中另外還有加入了多項新的元素，例如力量補充及「LOVE CHAT」等模式。「LOVE CHAT」將在下文中詳盡介紹，現在先說說力量補充——「沙古利亞」。稱為「沙古利亞」（サクリア）的力量是可以傳送給遊戲中的重要人物「守護聖人」，這種沙古利亞必須使用玩者自身的力量發揮出來，而力量可透過學習來補充。





高質畫像　內容多變

今回首次將OPENING片頭動畫公開，還有多張遊戲圖片，讓大家看看9個守護聖人的樣子。

本遊戲以PlayStation 2開發製作，在畫面質素上當然有一定的水準。除了畫面美觀以外，遊戲內容也有很多變數。玩者亦可以借助主護聖人的力量發展土地，而守護聖人的力量有不同屬性，分別是「光」和「炎」兩種。在建築物上傳送沙古利亞的話，該建築物便會有其屬性。遊戲中的大陸育成期限為115日，之後便會有評核「幸福度」來分析玩者各方面的表現。





◆玩者在遊戲中的育成狀況會影響ENDING畫面的變化。

因應話題而變化的LOVE CHAT系統

今作的新系統「LOVE CHAT」，玩者與遊戲中人物談話的時候可選擇不同話題來對答。與人物談天增加話題，他會對玩者產生好感。與街上的途人談話亦可收集情報，增加對故事的了解。跟守護聖人和教官等人物對話更加對玩者有莫大的幫助，當談到適當的話題可取得一些有利的提示。育成一片大陸不是一件易事，要靠不同人物的協助才能達成。有了守護聖人和教官的幫助便可提高玩者的能力，女王和朋友也會為你作出提點。另外玩者也可在各種不同的場所中約會女孩，使她們感到新鮮感。



◆談話時注要對方的喜好而選擇對答的說話。



◆在不同的地方移動，與女孩約會。



◆這地方叫做「精靈之苑」，四周鳥語花香，氣氛挺是浪漫。

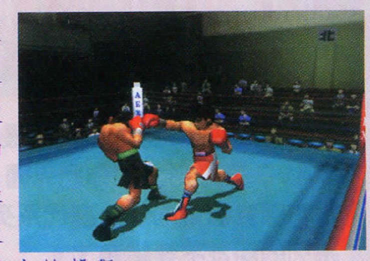
Text by: 悟空

第一神拳VICTORIOUS BOXERS PS2

製造商：	ESP
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年冬發售暫定
1~2P／SPT／	

目標是成為日本第一!!

著名拳擊漫畫「はじめの一步」(港譯：《第一神拳》)曾經在PS上推出過一隻以育成為題材的拳擊遊戲，但因畫面及玩法過於單調關係而得不到好的評價，其銷量亦不是太好；而今年ESP再次宣佈推出PS2版本的《第一神拳》，今次遊戲的類型不再是育成，遊戲的類型是很多玩家也愛玩的動作類型，以動作類型作招徠、與及以PS2的機能相信這次的「神拳」定可取回當年PS版失去的聲譽。





人物介紹

幕之內一步

遊戲的主角，在未成為拳擊時非常弱小，時常受人欺負，為了不再受人欺負便打算去學習拳擊，而他的拳擊才能就是在這時候開始被啟發，其後幕之內一方面替家中的父親工作，一方面練習拳擊以日本第一為目標而努力。

鷹村守

一步加入的拳擊會「鴨川會館」的首席拳擊手，為人非常自大，但他卻是被人喻為天才的拳擊手，很早便已取得日本重量級拳擊冠軍榮銜，亦有獨力將大黑熊打倒的驚人事跡，現在的目標是取得世界冠軍。

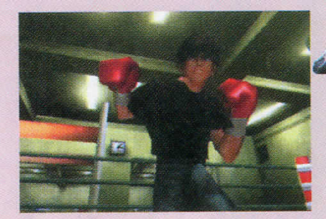
遊戲模式

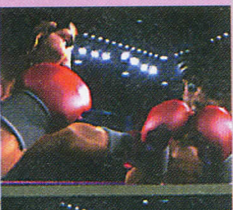
現時所知道的遊戲模式共有兩個，一個是依照原著故事進行遊戲的「故事模式」和供二人對戰的「對戰模式」，除此之外筆者相信遊戲中應該會有給玩家進行自我練習的「練習模式」，與及可進行挑戰的「SURVIVOR」模式，但現在一切都只是筆者的個人推測，孰真孰假始終要待遊戲推出之後才會一清二楚。



登場角色超過40人!!

隨了主角幕之內和拳王鷹村守外，暫時所知其他角色而筆者又認識的有宮田一郎、小川直也、小田祐介、青木勝、木村達也及千堂武士等，會在遊戲內出現的角色總數將會超過40人，相信各神拳迷必會相當期待此遊戲。









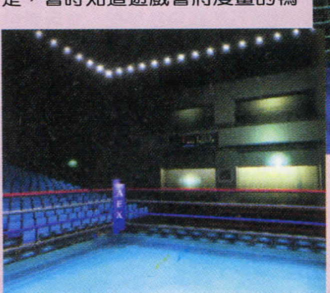




名場地再現

遊戲既然以忠於原著為號召，只要大家在漫畫中看過的東西都有可能出現，如各個拳擊場地便是，暫時知道遊戲會將漫畫的鴨川會館及「拳擊聖地」後樂園都必定會出現在遊戲中，不知那間遊戲機中心會否出樣同現在遊戲內呢？





盡題PS2機能

跟著大家請看看附圖，這是用PS2顯示出來的神拳MOVIE，大家可以看到影片非常真實，當中的一步由眼神到動作都非常接近原著，雖然只是靜態的圖片，但相信玩家都應會感受到當中的氣氛，單是圖片已那麼有感覺，估計到遊戲正式推出時必會給人更大的驚喜。GP



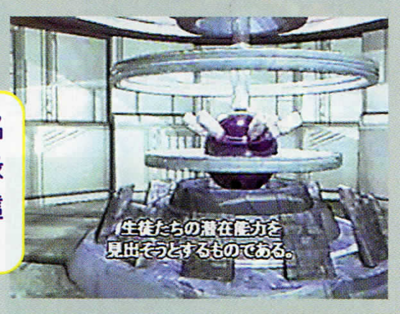
TEXT：AINHO

PS

發行商：	MEDIAWORKS
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
AVG//對應Pocket Station	

悠久組曲~ALL STAR PROJECT
悠久系列角色總動員登場！

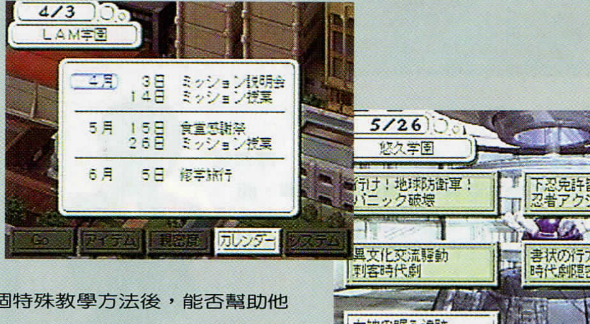
人氣系列「悠久幻想曲」最新作終於登場。今集會以這系列歷代的角色多達28名以AVG遊戲形式和你們見面，遊戲內的戰鬥方法都非常特別有趣，而且內還收錄很有觀賞價值的悠久歷代系列介紹、畫集以及Special Sound收錄等等，喜歡這系列的朋友不要錯過了。



STORY~

在這個十安留市裡，有一間私立學校。這間學校最特別的是採用一個名為「假想空間沒入型特殊末端」的特殊教學方式，測試期為一年。這個末端是可以把多人的精神傳送到一個現實環境不能體驗得到的假想空間。能夠接受這項課程的對象是一些在中等部、高等部以及大學部考試中成績最差的28人。不知接受這個特殊教學方法後，能否幫助他們取得好成績而能獲升班呢？

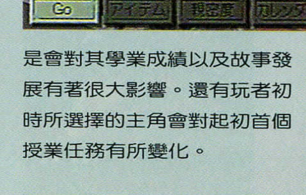




遊戲玩法~

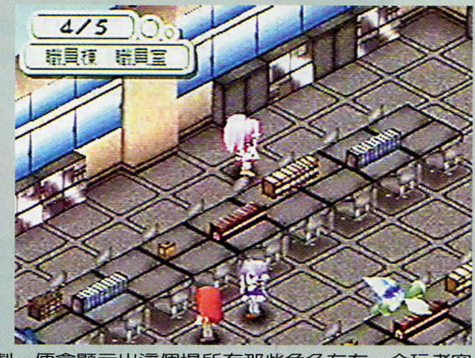
今集遊戲的類型是AVG，學校名稱可由玩者自行輸入，主角角色選擇方面就非常之多，各個角色的能力值都會有不同，真的要仔細考慮一番。至於此遊戲進行的時期為期一年。流程基本上是重複地進行故事劇情→在學園內自由移動、對話、詳細資料查閱→行動任務解說→進入任務授業事件→故事劇情。至於任務授業事件的玩法會類似以大富翁型式進行，角色移動的大小全部會取決於自己持有的道具之能力值去決定。此外，在版圖上會出現很多特別的圖案，以令到所全部角色行動有所阻滯的。這些任務授業的成功與否，是會對其學業成績以及故事發展有著很大影響。還有玩者初時所選擇的主角會對起初首個授業任務有所變化。

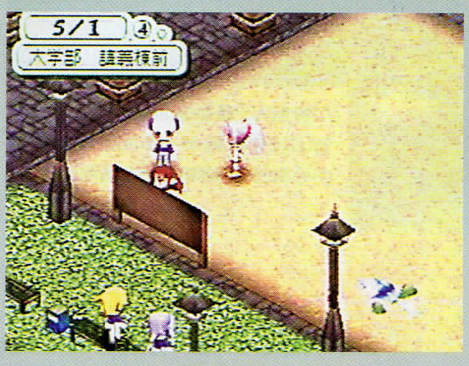




學校內的活動

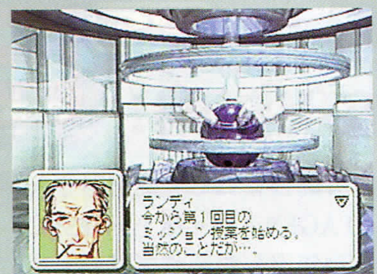
每當完成一些故事情節對話後，便會顯示一個校園全地圖畫面。玩者可以有十個校園場所可供自由行動，包括有職員室、中等部校舍、高等部校舍、大學部校舍、體育館、圖書館、食堂、醫療室、中央廣場以及運動場。只要將游標移向這些地方上按一下〇掣，便會顯示出這個場所有那些角色存在，令玩者容易找到需要的人。至於在學校內移動的目的，主要是用作向各學員交換在任務授業中所取得的道具(一次可交換五次)或送一些道具給他們以增加親密度及交談一下以出現一些特別Event。



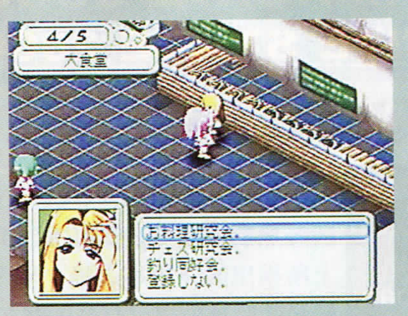


出現放學特別事件

每當一日授課任務完成的放學時候，遊戲便有可能出現一些角色要求和你一齊放學或同行的事件。如接受的話，便可增加角色的親密度，這是遊戲增加角色親密度的基本之一。



加入不同課外活動學部的影響

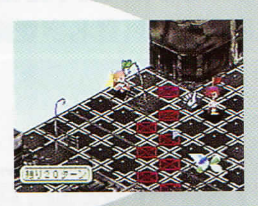


當玩者起初第一次在校園中移動，會要求你加入那個課外活動的學部，總共有二十個部門可供選擇。當選擇了某個學部後便不能夠再更改，每個學部都會在每場授業任務中對玩者供應道具，而且影響了取得道具的能力種類，因此玩者要加入這些學部時要三思而後行。

任務授課內容

戰鬥

每當兩個角色遇上而某方不屬於暫停一次行動狀態時，便會進入這個戰鬥模式之中。戰勝的方法都是取決於雙方選擇道具的能力值以及最後所選擇數值的大小來作決定勝負的。勝方會奪得對方道具，負方的除會被勝方奪取道具外，而且還要停止一次行動指令。



任務完成

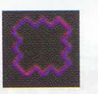
每版任務完成的條件同樣是只要任何一方學員能夠達成某個要求完成的條件，授課任務便會立即完結，不管玩者所操控的角色能否達成自己條件。至於對方首先完成條件的，此場任務便算失敗。任務失敗的影響是會對其後段故事發展及學員親密度有所影響。



任務中所出現的圖案解說



停留在這上面會停止一回行動指令。



要花費二格的移動力才能經過。



停留這個紫色捲風便會強行移動。



停留這個藍色捲風便會返回起點。



即只能依著圖示的移動方向。



停留此格會獲得道具。



停留此格會要求所要的道具，沒有的就要停止一回行動指令。

對應 Pocket Station



把有關 Data download 到 Pocket Station 後，便會出現一個名為「UQ H&B」的迷你遊戲。只要完成在內提供簡單遊戲便能獲得一些道具，而把有關資料上載到遊戲中會對遊戲有好大的幫助。

特別獎賞

當遊戲發生一些特別 Event 後，這些 Event 的圖片便會自動在「Pleasure」中的「Album」模式出現，作為鑑賞之用。另外在「Pleasure」中還有這系列所有角色的介紹以及一些此系列 Fans 所繪畫之有關畫稿，可見出這系列是多麼受歡迎。



起初部份授課內容

朱古力防衛隊



此版玩者只要到達畫面右上方的「GOAL」地點便能完成此版任務，不過由於版圖中會出現很多阻礙行動的地形及位置上的不利，所以一定是會給版圖右下方的別方學員行先一步到達目的地，以至任務失敗。建議移動到在版圖左下方有很多手圖案來拾取多些強勁道具，這樣可以在後面的版數使用來作為少少的補償。

齊來做個盜墓者

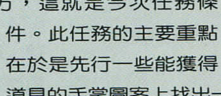


在這任務中已方是飾演一名盜墓者，這個任務可話非常簡單，而且版圖又不是很大，只是其他版面的四份之一。只要已方任何一個學員能夠到達「GOAL」字的墓地便算任務成功了。但是他們得到後卻看見原來是一件沒有價值的物品，真是白費心機了......但不要緊，任務總算成功。

商店大戰

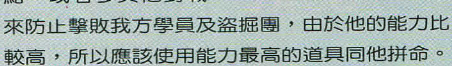



這版的事件是一些商店的職員互相發生衝突，於是我們要逃離這個地方，這就是今次任務條件。此任務的主要重點在於是先行一些能獲得道具的手掌圖案上找出一個LV3的鏈鏈道具才能成功渡過版圖左下方的橋，另外在這版圖上有一些不錯的道具，如鮮花等就不要錯過了，依著這樣做法便能很容易完成此任務。



盜掘團大危機

在此版中的任務完成條件是逃離這個山洞為目的，而且不要令版圖上面的アリサ擊敗學員及盜掘團。其實這版相比其他有點難度，最好以盡快的速度到達終點，或者多與他對戰來防止擊敗我方學員及盜掘團，由於他的能力比較高，所以應該使用能力最高的道具同他拼命。


Text by 一個球迷——痴心

INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000

PS

生產商：	EPOCH
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年8月23日

SOC／對應ANALOG CONTROLLER

超任名作足球GAME......重現江湖！



真的久違了，EPOCH！這開發商曾在SFC上推出過令人回味無窮的足球遊戲《EXCITE STAGE》系列。繼上回在SFC上所推出的96版本之後，至今已有4年沒有跟遊戲迷見面。在較早時間該公司已有公佈將在PlayStation上推出此系列的最新一集，實在叫GAME迷們熱切期待，而今天終於隆重登場了！前回系列以日本甲組足球聯賽J-LEAGUE為主，今集則以世界各國列強球隊作主線。本作品亦有向日本足協JFA購買版權，所以遊戲中日本球員的名稱也是以真實名字登錄。



也曾熟識的操控



操作方法跟以往在SFC版本大同小異，以前的按鈕跟現在PlayStation的操控掣擺放位置也大致相同，所以有玩過前作者會很快掌握操控。跟大多數足



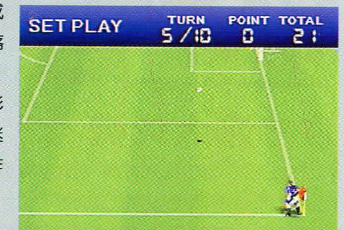
球遊戲一樣本作都分成攻守兩方面的操作法。在已方控球在腳時，按□掣是向著隊友傳球，╳掣是無特定方向的地波傳送，而○掣是高波傳送。在控球時輕按△掣可以推波，按著△掣則可像○掣一樣高波傳送。在開龍門球時按○掣的話是較大力量的低波，一般情況下按△掣開出的球門球途程較遠。△和╳、○掣都能射門。分別在於按△掣球員起腳的準繩較高，通常射出的球都在龍門範圍之內；╳掣是輕力低波射門；而○掣跟△掣差不多，不過準繩度要靠玩者自行控制掌握。在防守的時候，╳掣是剷球，○掣是掃把腳偷波。□掣是撞向對手的防守技術，但此動作較為礙眼，所以容易受球証吹罰。另外在球兒飄於空中的時候，按╳掣可以頂頭鎚，而○掣則可作出「倒掛」技巧。



無敵香蕉形射門！！

在過去的SFC的版本中，按著L或R掣來射門或開出角球，可以做出「落西」的效果。

今集亦繼承前作這樣的「香蕉弧形球」，「西波」依然強勁。如GAME迷們不是善忘的話，在SFC上玩過前作的朋友應該記得同時按L、R掣便可使球員做出超高難度動作——雙腳挑起皮球，這系統在此作中依然健在。臨近禁區時使用此技倆射門的話依然奏效，叫守門員聞風喪膽！





向世界錦標進發！

本作中一如普羅足球GAME一樣，都是模式多多。除了一般EXHIBITION和P.K.戰模式之外，還有向世界錦標進發的WORLD 2000模式，讓玩者可與全世界各國勁旅一同爭奪殊榮。WORLD U-23則是奧運隊模式，上陣的都是23歲以下的年青球員。CHALLENGE模式則可在31個國家隊裡面挑選一隊作賽，類似於WORLD 2000一樣玩者可跟世界各國好手互相較量。



TRAINING MODE

在SFC上已有的獨一無二練習模式，有別於一般足球遊戲的PRACTICE MODE，有多個項目供玩者選擇。在「DRIBBLE」項目中球場擺放了一列的雪糕筒，玩者可從中來回穿梭練習控球技術。另一項目「SET PLAY」是死球練習，每次電腦都會設定不同的距離給玩者開出罰球練習，還有角球練習讓你操練《EXCITE STAGE》系列最強的香蕉形角球！玩者須按著L或R掣來開出角球直接「西」入龍門。其餘的還有射門練習、二人合作傳球、防守練習和守門員撲救練習等。

TRAINING

	練習	テスト
	スコア	ベスト
READY ドリブル		50
READY セットプレイ		50
READY シュート		50
READY ディフェンス		50
READY セービング		50
? TOTAL		250

トレーニングへようこそ。
トレーニング方法を選択して下さい。



Text by 一個球迷——痴心



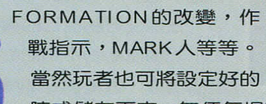
PS

生產商：KONAMI
售價：OPEN價格
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK
發售日：2000年8月25日
SOC／對應ANALOG CONTROLLER、MULTI TAP

各位球迷……WINNING ELEVEN又來喇!!!!

對啊！又是WINNING ELEVEN啊！！今回的作品以本年度悉尼奧運為主題，集中於23歲以下的青年球員，但同時亦有成年球隊可供選擇遊玩。一如以往的WINNING ELEVEN系列，日本代表隊伍都以真實球員姓名登錄。最受歡迎的MASTER LEAGUE模式亦增添了不少球隊，同時也更新了球員的能力值及所屬球會。

各項主要模式



MATCH MODE是一場決勝的比賽，有成年及青年隊選擇作賽或以12碼對戰。LEAGUE MODE方面以一國家隊作聯賽對壘，可作HALF SEASON或FULL SEASON選擇。練習模式裡有多個項目供玩者選擇，如一般整隊合作的練習，撞場入攝練習，罰球練習，和左右角球練習等。明星隊跟以往一樣分別有歐洲及世界明星隊，今集裡亦更新了球員名單。歐洲明星隊在前作中的門將為意大利的貝雷滋，今回改為祖雲達斯及荷蘭國家隊鋼門雲達沙代替。在中場方面費高會正選上陣，而哥迪奧拿則退居後備。世界明星隊方面與前作最大分別在於正選前鋒線上換了效力列斯聯的澳洲國腳基維爾夥拍巴迪斯圖達，取替了經常受傷患困擾的朗拿度。奧運模式跟《WE4》一樣都是分開兩個選擇，分別是亞洲區予選賽及悉尼大會決賽。

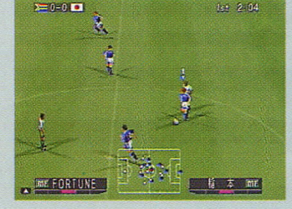




操作



操控上跟以往《WINNING ELEVEN》系列一樣，有玩過前作的朋友大可放心玩，不會有操作上的困難。在這裡值得一提的是笠波的操作方法。在第四集中除了按著L1掣再按射門掣的輸入法外，還有快速地按下射門掣兩次的笠波輸入法，但在上回的《J-LEAGUE》版本中則刪除了這項簡單的操作。今集中KONAMI的設計師則追加了新的笠波輸入法，在射門的剎那間按著與龍門相反方向的後掣再按射門來輸入。有玩《WE》經驗的玩者大可一試這種新笠波射門方法，相信會帶給你新鮮的感覺。



FORMATION

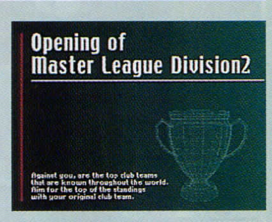
在陣式變更畫面裡，都有前作的多項選擇，如球員位置的更換，FORMATION的改變，作戰指示，MARK人等等。當然玩者也可將設定好的陣式儲存下來，無須每場球賽都大花時間地調配。球員的能力值顯示跟早前推出的《J-LEAGUE》版一樣，替換了以雙位數來代表。

OPTION

在OPTION選項中，一如以往都有球員名稱及球衣號碼EDIT，對於不習慣觀看以日文表達球員名字的玩者可自行更改球員的名字。今集更追加了漢字輸入！如玩者略懂日語的話，很容易便可替球員輸入中文譯名！！自由設計球員的模式在今回也有繼承下來，而前作中的REPLAY及CUP GALLERY觀賞模式在本作中亦一值保留著，讓玩者可記錄美妙的入球及獎狀作為欣賞。



MASTER LEAGUE



今集的MASTER LEAGUE模式分開甲乙兩個組別，玩者開始遊戲時必須先加入乙組作賽，取得一定分數昇班上甲組爭標。今回除了前作已有的世界最強球會如曼聯、拉素、拜仁慕尼黑等以外，還加入了多隊歐洲球壇上一等一的球會。英格蘭方面追加了車斯咸及列斯聯，而意大利球隊則新加入了科倫天拿。日本人出產的作品當然少不了他們的國寶——中田英壽，所以他所效力的球會羅馬都會在本遊戲上出現。西班牙球隊方面除了前作的頂尖球會如巴塞隆拿、皇家馬德里等之外，今集將加入了在歐聯賽事取得佳績的華倫西亞，而德國球會則新加了利華古遜。另外在本作中亦追加了南美球會，有羅馬利奧與艾蒙度一同效力的巴西聖保羅及阿根廷聯賽班霸河床。



Now On Sale

TEXT:AINHO

趴地之時～趴地熊之日常

一隻以趴著地行的趴地熊

PS

發行商：	BANADI
售價：	3800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCKS
發售日：	8月31日(發售中)
AVG/對應Pocket Station	



深受女孩子歡迎的可愛角色一「趴地熊」，牠們現在出現在你們的電視機中！但大家不要驚慌，這是一個Playstation的遊戲。遊戲玩法非常悠閒，只不過好像是現實生活中在家裡飼養一頭寵物的做法，餵食物給牠、同牠裝扮一下、和牠遊玩等等。不知大家看見這段的簡單介紹後，是不是覺得很吸引呢？不要再考慮，快快帶牠回家吧！



怎樣捕捉趴地熊

原本這些趴地熊的居住環境是在森林之中，但由於受到人為的破壞，於是牠們便紛紛走進一個名叫甜甜村(あまみ町)裡。遊戲中主角在某一日裡的電視新聞節目中得知近日本村四處經常發現這些趴地熊的蹤影，於是主角因好奇心便決定尋找並且捕捉牠們回家用作飼養，而當然要捕捉這些趴地熊之前，是需要使用一種類似年糕(すあま)的食品，放置一些地方來引導牠們出現。當細心等侯一段時間，牠就會受不了這些食品的吸引而中了所設的陷阱，這樣就便可以帶牠回家了。

不同趴地熊的性格

在這個遊戲中所出現的趴地熊，雖然其樣貌都是相差無幾，但其實每隻的性格、特質都略有不同。要分辨出這些特徵，玩者便要細心觀察牠們的一舉一動，如牠活動的情況、動作的表現，以及體重方面，這樣才可以更加了解牠，便能和牠一起過著長久而愉快安樂的生活。

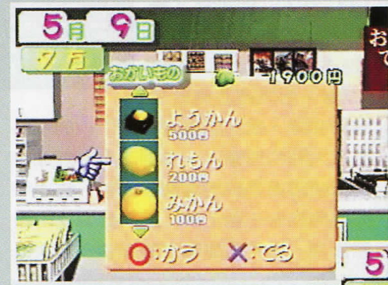


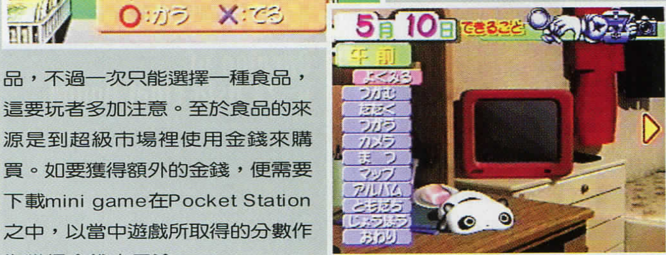


如何好好照顧趴地熊

飼料

當捕捉了趴地熊回到家中後，要給牠留在自己身邊，而不要導致離開自己，便需要細心地好好照顧牠。最基本的工作是經常供給食物，尤其是趴地熊十分喜愛的年糕及糖果食品，不過一次只能選擇一種食品，這要玩者多加注意。至於食品的來源是到超級市場裡使用金錢來購買。如要獲得額外的金錢，便需要下載mini game在Pocket Station之中，以當中遊戲所取得的分數作為獲得金錢之用途。





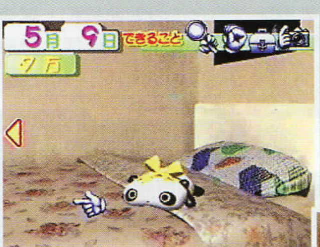
遊玩

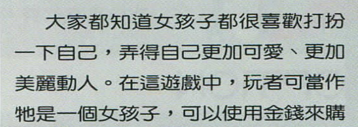
玩者除要提供食物給牠外，還需要不時和牠遊玩，這才不會令牠感覺沉悶，因此玩者便要在自己家中畫面的選項上，進入一個名叫「つかむ」的模式中，在這裡可隨自己的喜好及按力度的大小而觸摸牠的不同部位，有時觸摸特定的部位，還能夠令牠感到非常高興。



裝扮及拍攝

大家都知道女孩子都很喜歡打扮一下自己，弄得自己更加可愛、更加美麗動人。在這遊戲中，玩者可當作牠是一個女孩子，可以使用金錢來購買一些飾物裝扮牠，如頭飾、不同圖案褲子，再以遊戲提供的拍攝模式，可隨意拍攝牠們進行中得意有趣的動作情況，而且還能夠在拍攝了的相片中寫上一些文字作為紀錄，不過只能夠選用所提供的日文字句。







TEXT：MARKS

在哪裡也有蒼鼠 2

PS

生產商：	BEC
售價：	3800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 Block
發售日：	8月31日
SLG/對應ANALOG	

可愛的小動物在你的身邊嗎？



各位有沒有想過飼養一隻可愛的小蒼鼠在自己家中呢？如果大家想飼養，但家中的空間問題而不可的話，相信即將介紹的這個遊戲非常適合各位，因為可以飼養小蒼鼠之外，而不會佔用家中的一點位置，只要有一張空出一個BLOCK的MEMORY CARD便可。玩者可以從三隻可愛的小蒼鼠中選擇其一，不過每隻小蒼鼠所住的地方都有點不同。雖然三隻小蒼鼠的性格不同，但基本飼養的方法則是差不多的。





飼養小蒼鼠

基本上，遊戲開始的時候已經分為每一天有日、夕、夜三個時段，而玩者就需要在這些時間內，令牠們變得開心，讓彼此之間的距離拉近。在食飯的時候，玩者可以將身上持有的瓜子、芝士、蘋果、紅蘿蔔四種食物慢慢地給牠們吃，不過開始時玩者只得七顆瓜子，要迷你遊戲中獲得更多。這段時間，玩者可以利用說話、按摩等，增加彼此友誼，這遊戲就是如此的簡單。



五個迷你遊戲

おでかけハムスター



小蒼鼠會在一片池上的土地，而需要拾取畫面上所有指定水果。由起點出發，其中會遇上敵人和一些泥沼等，在回避所有危險後，便帶著指定水果走到終點。不過途中不要被敵人接觸或跌進水池中，否則會GAME OVER。

○	按緊加方向掣改變方向
X	跳躍

ふらふらハムスター

操控鳥兒在樹林中，順序拾取指定水果，不過在這期間會有敵人在地面上出現攻擊小蒼鼠。當最得不同的水果時會令體力下降。在體力或時間減至0時就會GAME OVER。



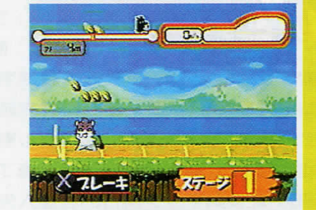
○	鳥兒上昇
方向掣	引導鳥向上下左右飛

UFOオとし

灰色小蒼鼠利用儲力的鐵珠擊退可惡的UFO，利用自己投出的鐵珠可以阻擋敵人的攻擊和減少其體力，不過當鐵珠擊中自己亦會令體力減少。由鐵珠是可以儲力投出射向高空的UFO，甚至連鎖性擊中多個目標。當體力或時間減至0時，就會GAME OVER。

○	按緊後，鐵珠就會越來越大
方向掣	左右移動

ギリギリセーフ



小蒼鼠踏上了滑板車在懸崖上加速，最後在一個指定的終點地帶上停下，不過每次的懸崖長度都是隨機的，只要不能停在指定的終點地帶上或飛出懸崖都會GAME OVER。

○	在加速區域加速
X	在減速區域減速

リズムでゴー

開始時，畫面上顯示了○、△、□、X四個代表哪個動作，之後畫面上會出現連續三個動作，接著需要順序按下之前出現過的動作次序，只要途中按錯其中一個按鈕都立即GAME OVER。

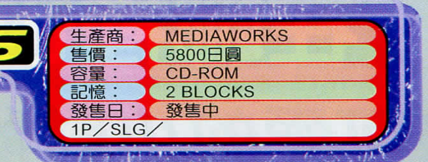
○△□X每個代表小蒼鼠的其中一個動作。



Now On Sale

Text by：悟空

HAPPY SALVAGE



美少女海洋大冒險



《HAPPY SALVAGE》是一隻在海上尋找寶物為主題的冒險遊戲，而且遊戲中多位主要角色都有專人負責配音，令遊戲顯得更傳神，而且遊戲的人物設定亦甚有水準，喜愛漂亮女孩的你又怎能錯過這遊戲介紹？

遊戲故事



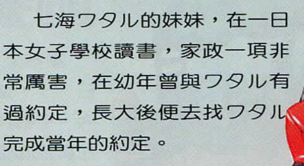
遊戲的故事是講述男主角七海ワタル和女主角七海マリナ為了償還債務和準備即將開始的新學年生活費而進行尋寶行動，二人想了很久終於決定在汪洋大海中尋找值錢的東西將之變賣換取金錢，在這個尋寶行動中認識到多位擁有不同故事歷的人，他們會在主角尋寶期間與主角成為朋友或同伴，之後更會幫助主角一同到大海去尋找珍貴的寶物。



遊戲開始後……



遊戲開始後玩者首先就是與身邊所有人對話，之後便向上走到達飛機場，到達後會看到有小型飛機剛剛降落，降落後在飛機倉內走出一名少女，這少女就是遊戲另一名主角七海マリナ，原來她與七海ワタル已有十年沒見，當她再次看到ワタル後非常雀躍的一擁而上將他緊緊抱住，但二人始終有一定發育，當ワタル被マリナ緊緊抱住時便有點不好意思的感覺，在開口說完時マリナ竟「惡人先告狀」說ワタル對她行為不檢(明明是她自己……算了吧)，之後與マリナ隨行的官理人先生便向他們說二人要償還父母欠下的債，在明白一切後便帶マリナ回自己的家，回家後マリナ大發神威將屋子打掃得非常清潔，但她卻要ワタル離開屋子待遲點再回來，既然這樣便只好四處走走，這時只要走到船屋處便會出現事件，ワタル看到有一艘船停泊在碼頭內，再看真點原來那船是屬於自己爺爺的「七海號」，上船後果然找到爺爺，他更將七海號的鎖匙交給ワタル，說給他一個出海的機會，這樣主角便正式進行第一次大海尋寶。





遊戲初登場角色介紹

七海ワタル(19歲)
CV：佐藤勇

遊戲的主角，就讀於南島(パーキット)巴基度大學，攻讀海洋考古學；而在小時候在拯救隊工作的父親突然失蹤，其後在(ハルクイン)哈魯高爾島處當上拯救隊隊員。

七海マリナ(17歲)
CV：增田ゆき

七海ワタル的妹妹，在一日本女子學校讀書，家政一項非常厲害，在幼年曾與ワタル有過約定，長大後便去找ワタル完成當年的約定。



パナシェ(17歲)
CV：高森奈緒

哈魯高爾島聖教會醫院的護士，為人非常單純且對ワタル存有好感，但因マリナ出現便與ワタル產生了誤會。

追加資料碟



隨了遊戲碟外，在盒中還附送了一隻與遊戲有一點關係的資料碟，在資料碟有一段由真人演繹《HAPPY SALVAGE》的簡單介紹，介紹內容是這隻《HAPPY SALVAGE》真人版將會製作錄影帶及DVD，其實筆早覺得這像一個宣傳廣告多過介紹，但真人版的女孩子也實在不錯……



TEXT：MARKS



DC

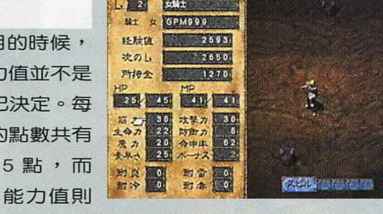
生產商：	HUDSON
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	198 Block
發售日：	8月24日
RPG/對應MODEM	



在今時今日的網上時代，遊戲亦已經開始與INTERNET拉上了關係，而今次所介紹的《RUNE JADE》就是在Dreamcast上首個可以在網上進行的RPG遊戲。雖然可以在網上進行，但香港仍未能夠可以使用這個功能，因此玩者只能盼望sega.net何時設置SERVER。不過遊戲亦可以進行SINGLE PLAY，而玩法就好像在電腦遊戲《Diablo》差不多，以完成任務來進行，當中玩者可以選擇四種職業共八個角色，角色還可以學習魔法等來增強實力。

看看DC首個網上RPG?

能力值變化



每當經驗值累積到一定數目的時候，角色就會LEVEL UP，不過能力值並不是由電腦決定的，而是由玩者自己決定。每次LEVEL UP時所加進能力值的點數共有5點，而能力值則有筋力(攻擊力)、生命力(HP值)、魔力(MP值)、素早さ(敏捷度)四項，由於這四項能力值會影響角色的發展，所以玩者需要依據角色的職業來決定點數的使用。

裝備加工

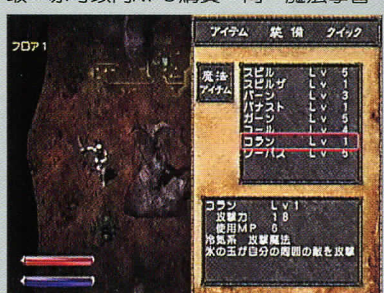


在遊戲中的裝備會分成四種職業使用，但是裝備本身同樣會分為普通、掘出、傳說三個類別，而當中只有掘出和傳說的裝備才會有特殊效果。如果玩者亦想將這些效果加進普通裝備內的話，玩者就可以利用在迷宮中拾取或購買回來的JADE(ジェイド)交給鐵匠加工，而JADE會多個種類，而效果當然亦有不同。基本每件裝備只可以裝上兩個特殊效果，而斧(3)和手裏劍(1)則例外。

魔法與必殺技

開始的時候，角色是不會懂得任何魔法與必殺技，因為要取得它們，就需要手上持有「Card」。Card除了在迷宮中拾取，亦可以向NPC購買。同一魔法學習次數越多，威力同樣越強，不過需要的魔力點亦會提升。雖然必殺技與魔法同樣在Card中取得，但只可以取得屬於自己角色的必殺技。





任務

遊戲進行時，玩者需要執行不同的任務，而當中都是由市長委託的。在Mission List中，任務的顏色會有黃、紅、藍三種，它們分別代表剛取得Mission、進行中Mission、已完成Mission。在Single Play中，每個職業所出現的Mission都會不同的，而且其中亦有是網上進行遊戲才會出現。



迷宮

基本上，所有Mission的迷宮同樣是隨機製造出來，因此玩者每次進入同一迷宮都是不同的。由於每個Mission在不同地方進行任務，所以迷宮的背景、當中的怪物都會不同。迷宮中，除了不同的怪物之外，在最低或最高的層數會出現該迷宮的BOSS，只要將它們擊倒，便可完成任務。



PS
PS2
DC
N64

TEXT:AINHO

RUNE CASTER

DC

發行商：	NOISIA
售價：	5800 日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	134 BLOCKS
發售日：	發售中
SLG/2P/	

操控士兵在戰場上一邊行一邊殺



這個以3D立體Real Time形式表達的SLG遊戲，在已推出的Dreamcast遊戲陣容當中可說非常少見。此作玩者所扮演的是一名見習士兵，他除了要創造一些咒語來召喚出多種不同屬性能力的怪獸作為戰場上輔助我方攻擊之外，還要接受多場戰鬥訓練才能成為兩國之間最強的魔術師。另外不得不提此遊戲的對戰模式，雙方會以上下分割畫面進行，痛快地來個大開殺戒吧！



STORY



遊戲故事發生在古尼法斯和魯迪治亞這兩國之間。雙方長時間以來都是過著非常和平的生活，從未發生過任何突然鬥爭。但近日發現兩國之間的國界線經常有一些怪物出沒，以致影響雙方貿易進行。於是兩國的國王就為這次事件而發出命令要求訓練出一些兵士來協助消滅這些怪物，而遊戲中的主角便是古尼法斯國其中一名見習士兵。

戰鬥畫面解說

1.怪獸召喚的能力值
2.召喚怪獸的必要時間
3.敵已方的有利平衡能力狀態
4.雷達顯示戰場上敵己方的位置及任務目的地點
5.主角的HP、ST及各種能力狀態
6.顯示作戰中的各種操作方法
7.按start掣便會出現這個項目

怪獸獲得



玩者在戰鬥中除可用武器作為攻擊敵人外，還可以召喚一些怪獸作輔助己方進行攻擊。要獲得這些怪獸的方法是當遇上戰場上一些屬於中立的怪獸，接近牠們便能出現對話情況，玩者要選擇合適答案便能成功契約牠們。至於怪獸會有火炎、毒氣、石化、混亂等多種攻擊效果。

創造咒語



除了使用一般方法來召喚怪獸外，在遊戲故事中段還會新增一個能供玩者自由創作咒語的系統。由於召喚一些怪獸是需要使用咒語書，而不同種類咒語書可召喚出不同能力的怪獸。當創造一些咒語後，便可進入一個測試畫面之中，玩者可以在這裡測驗一下剛剛創造咒語得來的成效，如發現不適合自己使用，可返回

創造咒語的畫面重新創造，因此令遊戲戰鬥的可玩性增加了不少。



戰鬥方法



戰鬥正式開始之時，會顯示出這場勝利與敗北條件等重要事項。至於要分辨出戰場上敵友的方法在於雷達顏色表達方面。藍色代表己方，紅色代表敵方，大藍色方向指示則是任務目標的位置。在戰鬥中只要按著L/R+方向掣的左右便能觀察到每個敵方或己方角色行動狀態及位置。戰鬥方面會以Real Time的形式進行，玩者可以按START掣的「行動」指令，令主角能夠依著玩者所要求的設定作自動地移動，但當行動中途被受敵人攻擊時，行動指令便會取消。



初期版數

(一)訓練



這版是屬於訓練的版數，玩者可以在這版中適應一下戰鬥操作。此版勝利條件只要到達地圖的大藍色方向指示點便可。敵人方面就共有五名，但由於此版玩者只能使用防禦，不能設定攻擊，可交由已方的兵士擊敗他們，至於右上方畫面會有個能令移動力加一的道具。

(二)模擬戰



這版的勝利條件是要擊敗所有敵人，玩者可以在這裡嘗試一下攻擊，在攻擊之時，記緊距離敵方不要太接近。至於左下方地圖會有個能令格鬥能力加一的道具。



Now On Sale

Text by 痴心

加油！日本！奧運2000

PS2

生產商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	230KB
發售日：	2000年8月31日

SPT／對應DUAL SHOCK 2、PlayStation 2專用MULTI TAP

奧運聖火燃點起來！



KONAMI推出以奧運為主題的遊戲已有多年經驗，上屆96年亞特蘭大奧運舉行之時所發行的街機奧運GAME已備受玩家歡迎。早前已在PlayStation上推出過的《加油！日本！奧運2000》，現在再次以PlayStation 2流暢的畫面機能展現於遊戲迷眼前。在本作中亦新加入了在以往系列從未登場過的碟靶射擊射擊項目和絲帶舞項目，遊戲玩法多姿多采，在悉尼奧運還未開幕前就讓我們先「玩」為快吧！

十大競技項目



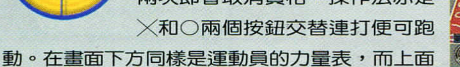
男子100米短跑

首先為大家介紹的是田徑項目男子100米短跑，規則是以最快的時間完成100米。操控方法是把╳和○兩個按鈕交替連打便可，按得越快運動員便跑得越快。若然玩者在裁判未響起跑槍聲前便起跑便算偷步，兩次偷步便會取消資格。



110米跨欄

規則方面跟100米一樣如偷步兩次即會取消資格，操作法亦是╳和○兩個按鈕交替連打便可跑動。在畫面下方同樣是運動員的力量表，而上面的是跨欄TIMING的CURSOR，只要看準浮標移動至左手邊的長方格按L1掣便可跨過欄柵。





跳遠

助跑動作的操作法同上也是╳和○兩個按鈕交替連打，在白界前按L1掣選手便會跳起。在畫面下方的除了力量表之外，還有跳躍角度顯示，只要按著L1掣不放直至玩者認為適當角度便放開按鈕。在慢鏡重播中會大特寫地顯示出運動員踏步跳躍的時候有沒有越過界線以示公証。





撐竿跳

畫面左下方的是運動員的力量表，正左手邊的便是運動員能夠跳得的高度表，助跑也是跟其他田徑項目一樣╳和○兩個按鈕連打，然後到撐竿已插著的時候，高度表的游標便會上昇，

玩者再看準游標越過界線再按L1掣便可設定跳躍的高度。跟著游標便會旋轉代表運動員的反身動作，待游標轉至180度左右看準時間再按L1掣便能做出完整的跳躍動作。





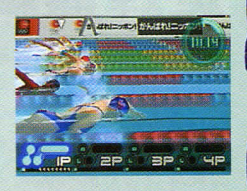
擲標槍

擲標槍的規則也是十分簡單，把標槍擲得越遠便越取得更好成績。╳和○兩個按鈕連打助跑儲存能量，按下掣調節投擲角度，然後按上掣便將標槍發放投擲。如選手越過白界便當FOUL，機會也是只得3次，運動員要好好把握。



女子100米自由式

畫面下方的顯示表便是泳手左右雙手的力度，而操作法方面，在比賽開始的時候，一同按L、R兩個按鈕便跳入池中，然後同樣地一下接著一下地按L、R二掣泳手便能潑動水流前進，當游至50米時不用按特定的按鈕泳手會自動轉堂。跟田徑項同樣，每位選手偷步兩次的話便會取消資格。



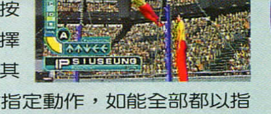
挺舉

挺舉項目亦是一個配合連打和TIMING按掣的遊戲。在選定重量後按L1掣便開始提起啞鈴，選手需要挽起啞鈴保持3秒才算合格，否則在未能舉起啞鈴或不能保持挺3秒者都當FOUL。╳和○兩個按鈕連打便能增加力量，當浮標移到顯示表最方有橫線的位置時，再按一下L1掣便能將啞鈴提起至胸前挺舉至頭部以上，在此時繼續連打╳、○兩個按鈕保持選手挺舉力量，只要保持3秒過後便算動作完成。



單槓

首先按○掣開始動作，在ABCDE5個英文字母之中，按TIMING選擇其中一項表現，選擇後在限定時間內輸入畫面所顯示的方向指令。其中一個英文字母會亮起黃色的指示，此為大會指定動作，如能全部都以指定動作完成可以取得較高分數。





碟靶射擊

每位運動員在每個回合中有6枚子彈，以鳥槍作發射武器。首先按╳掣碟靶便開始射出，方向掣則移動準星，看到碟靶便按○掣射擊。在每個回合中都會發放數個碟靶出來，而且每次發放數量及射出位置都不同。計分方法是越遲時間射中碟靶便越高分數。





絲帶舞表現

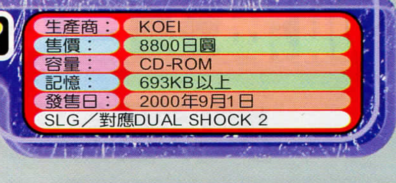
在開始的時候先選擇歌曲，然後便開始玩「跳舞機」！！沒錯！此項目遊玩形式就是跟《DDR》一樣，看著畫面上的箭咀指示來按掣跳出花式。除了按方向掣輸入指令外，╳○△□四個按鈕依循其控制器擺放位置的上下左右也可輸入四個方向。

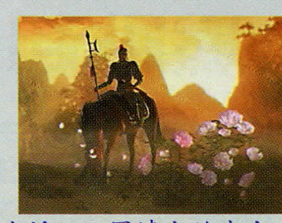




淡泊以明志 寧靜而致遠

Text by 一個浪人──痴心





上述的兩說話便是諸葛亮當年在隆中家居內的一幅對聯，意思充分代表諸葛軍師看喜歡淡泊清淨的生活，以圖遠大的志向。筆者用此二句引言正是要為大家介紹風靡萬千三國迷的歷史戰略遊戲「三國志系列」最新一集的作品《三國志VII》。此作在早前已在PC上登場，最近還推出了中文版本，今回則在PlayStation 2上登場。在新的一集中除了加入更多新的系統外，還有旋律美妙的二胡配樂，可以說是光榮三國系列中最優美的BGM，富有濃厚的中國味道。



更詳盡細緻的資料

在第7集裡各項目的資料都給大幅度地強化，這裡先為各位讀者介紹其中的指令選項。首先說的是戰略指令，當中的人事指令裡登用武將要留意多方面的資料。如想成功招攬人材的話，除了要看實行武將的魅力，還要看親密程度的影響，實行指令武將的魅力與及實行指令武將和對象武將的親密程度。如對象武將不是在野身分而是屬於他國君主的武將的話，對象武將的忠誠度也是十分重要。內政指令上如果也有新類特別的系統，就是民心掌握。如果此數值越高的話執行內政指令會較為容易成功。





個人指令

個人指令項目是本作的另一特色。除了一般宏觀發展的內政、外交、軍事以外，武將還可有自己的私人空間交朋結友。通過書信和訪問等行動可增加武將彼此間的親密程度，還有鍛鍊自己的能力值，跟有資歷的武將拜師學藝。在玩者選擇放浪的時候，都可使用自己的財產贈送友人加強彼此關係。「仕官」指令則可加入放浪武將現在地的君主旗下，成為他的武將。





武將的身分、能力

筆者曾在早前亦向各位讀者透露過今集的武將登場人物將多達538人之多，而武將的身分也有好幾個層面。順著最低層次序而上的在野、一般、太守、軍師和君主5大類。身分越高的武將能使用的指令也越多。每個武將都有多項能力值來顯示他們的實力，其中一項是武將的健康狀況，有良好、輕症及重症3種。健康欠佳的武將在戰鬥時的能力會被影響而下降，行動力的回復量也較平常健康時候為少。武將的薪津在每年1、4、7及10月在都市內的資金上扣除。如都市資金不足無法支付武將薪酬，他們的忠誠度也會相應下降。另外還有武將的特殊技術，好像「發明」便是旨武將有開發出嶄新的東西能力。如諸葛亮便有此項特技，可發明各種不同新型兵器。

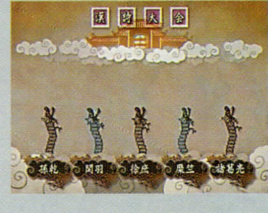


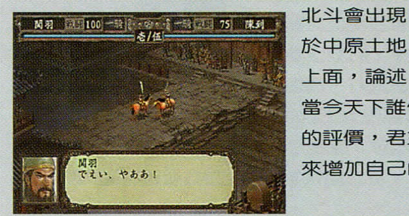




各種不同的事件

除了一些為人所熟識的事件如「三顧草廬」之外，還有更多有趣的事件出現於遊戲之中。例如偶然間所舉行的武術大會和漢詩大會，另外在某時候裡一對高人名為南斗和北斗會出現於中原土地上面，論述當今天下誰個名聲最高。如想取得他們高的評價，君主便需要多作有影響力的事件來增加自己的知名度。





ITEM的種類

在本作中ITEM的種類比前前系列更多。當中包括名馬、武器、地圖、醫書、奇書、兵書、經書，史書、論文、玉璽、寶物以及聖獸一共12種類，其中不乏三國迷所熟識的赤兔馬、青龍偃月刀等。每一樣TEM均有它的一定價值，可以自由買賣。持有ITEM的武將可增加他的能力值和特殊技術。



Text by 痴心



THE MECHSMITH PS2

生產商：	IDEA FACTORY
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	185KB以上
發售日：	2000年8月25日
SLG／對應DUAL SHOCK 2	

筆者曾在早前為各位遊戲迷介紹過的PlayStation 2遊戲《THE MECHSMITH》終於推出了。遊戲內容以開發稱為「R.B.」的機械人作為戰鬥用途，玩者可給予命令指導機師作戰。戰鬥畫面充滿迫力，遊戲進行中仿如看動畫一樣。OPENING加入了主題曲「Just the way to love」，由著名唱片公司avex group的樂隊TRINITY譜奏出來，令遊戲更具豪華味道。

製作最強的機械人軍團

人類進入新的危機...

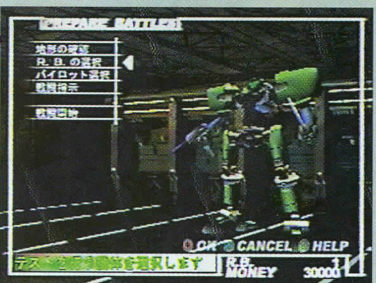


20XX年，地球溫暖化引起世界性大規模的洪水氾濫，城市到處遭受到嚴重破壞，各國經濟陷入危機，全世界陷入混亂的旋渦之中。人類的文明被摧毀得所餘無幾，剩餘下來最大的寶庫就只有科學。為了人類未來著想，科學家便以更快的速度繼續為科技研究而努力。大洪水發生數十年過後，人類的科技奇跡地復興起來。科學家發明了稱為「R.B.」的機械人，給予人類新的發展希望。可是R.B.在日後的發展大多是用於軍事用途，這種新型兵器反而給人類帶來另一場災害，成為人類野心及財富的爭奪目標。某國的私營企業(玩者的公司)為了在黑暗的經濟戰爭中求存，設立了私營的「軍事用R.B.開發機關」。有了贊助商的幫助，更加快成立了「R.B.研究所」，用以發掘優秀的開發者及製作高質數的零件。公司最終目標是希望能製造出取得國防軍認可的R.B.，成為軍隊正式採用的機種。

主要選項

首先要介紹是遊戲中的主要選項。在遊戲開始的時候畫面會顯示出主目錄，在起初並未出現太多選項，玩者可先選擇「戰鬥開始」的項目，之後便到PREPARE BATTLES的畫面。這裡有多個不同項目，分別是「地形確認」、「R.B.選擇」、「機師選擇」、「戰鬥指示」，而最後項是「R.B.資料」，顯示R.B.在各方面的能力值如重量、移動力、回避力，裝備了的零件名稱及其耐久值。在開始的時候遊戲會提供一定分數給玩者增加R.B.的能力值，增強R.B.的性能。





BATTLE START!

選擇戰鬥開始便會進行正式的戰鬥，但在玩者未正式參與實際戰鬥前會先進行模擬戰來實習。在戰鬥畫面中，下方所顯示的「BODY」是R.B.的機體抵禦力，「E-TANK」是R.B.的燃料。當以上任何一項數值跌至零時R.B.就會被摧毀。戰鬥模式是全自動委任電腦進行，玩者只須輸入指令便可。在戰鬥進行時按下○掣便可顯示出指令畫面，玩者可對R.B.機師作出即時作戰指揮。在指令選擇中，「MOVE!」是移動命令，而「ATTACK!」是攻擊指令，R.B.與敵人在不同的距離裡會有不同的攻擊方法。「GET CLOSER!」是近距離戰的指示，可與敵人進行格鬥戰。「GUARD!」是防御命令，使R.B.減輕受到敵人攻擊的傷害。「AVOID!」是回避敵人的命令，而「GET OUT!」是遠距離戰鬥命令，對善於射擊戰的R.B.最為有利。

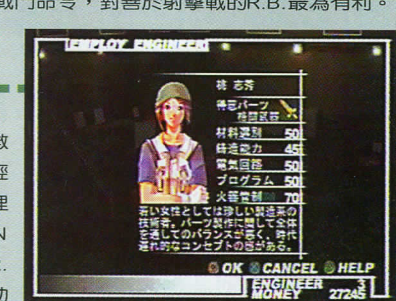


◆近距離戰！

戰後評估及開發事宜



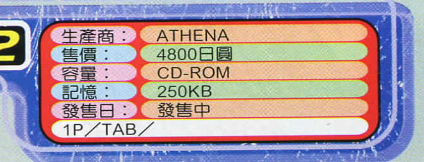
在戰鬥完畢後會出現RESULT畫面，顯示出玩者擊破敵機的數目及戰鬥技術評價BONUS。電腦還會跟你計算在戰鬥中所消耗經費，玩者使用了的彈藥及能量等都是必須的軍事費用。機體修理同樣需要經費，需要一筆額外金錢填補。另外在戰鬥完畢後MAIN CONTENTS會多了幾個選項，分別有「人事」、「零件開發」、「R.B.開發」及「會社設備」。在人事選項裡你可招請新的技術員，協助製作R.B.的計劃，開發及配置零件。增設新的會社設備則可加強玩者公司的實力，可以聘請較優良的技術員及更有能力製作出高質數的零件。



Text by：悟空

職業麻雀極NEXT

PS2


生產商：ATHENA
售價：4800日圓
容量：CD-ROM
記憶：250KB
發售日：發售中
1P／TAB／

一隻要有「SENSE」先打得嘅麻雀

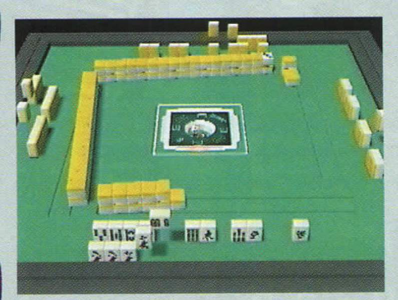






麻雀這玩意很多人也玩過，不論香港或是中國大陸都必會有人懂得這玩意，就連日本都非常流行，但是每個地方的玩法都會有所不同，如香港人都常玩的必定是上海式麻雀，這上海當然不是那種以配對方式進行的上海麻雀，筆者說的只是玩法而已，而今次為大家介紹的麻雀遊戲《職業麻雀極NEXT》就是以日本麻雀方式進行的麻雀，不知有多少玩家對日本式麻雀有認識呢？

遊戲玩法



遊戲的玩法並非一般麻雀那麼簡單，竹戰進行時玩者在畫面左上方會看到「0 sense」的指標，而右上方則會看到有四名人形圖案的標示，這些圖案每一個都代表一個旁觀者，在遊戲時玩者若打出一隻不好的牌那標示便會減去一個人形圖案，當所有圖案被減盡時便會GAME OVER，而左上方的「0 sense」是代表玩者到現時為止所得到的sense point，這些點數是可以讓玩家流失的旁觀者數目增加，只要每打出一隻好牌sense point便會增加，每儲夠1000個sense point便會加回一個旁觀者，總之遊戲就是在竹戰中要留意戰局也要留意旁觀者的數目。



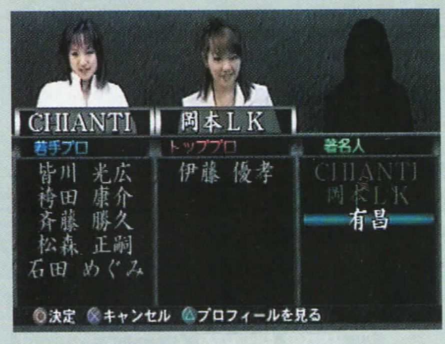
模式介紹

遊戲只有五個模式供玩家選擇，分別是「GAME START」、「HIGH SENSE」、「FREE GAME」、「ACQUIRED SCORE」和「OPTION」，「OPTION」不用解決玩家也清楚知道這裏能讓玩家自由改變遊戲中各種不同設定，所以下文只會介紹之前四個模式玩法。



GAME START

玩家在自由選擇三名對手進行竹戰，方式是以打四圈為一局，在一局之後誰的錢最多便算誰勝。



ハイセンス HIGH SENSE

1st	12000 sense	小島 武夫	CPU
2nd	10000 sense	00/	8/31
3rd	9000 sense	00/	8/31
4th	8000 sense	00/	8/31
5th	7000 sense	00/	8/31

決定 キャンセル

HIGH SENSE

這處是遊戲的排名榜，玩家可在此看到自己以往進行多次遊戲的成績。

FREE GAME

選擇後玩家可以在這裏進行無限制式竹戰，亦可以自由設定竹戰的規則，更可選擇是否出現那個sense point計。

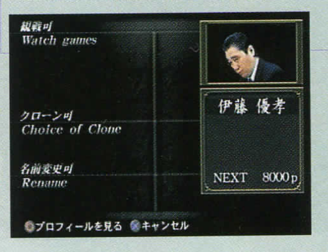
トッピングルール

配給点	25,000点	30,000点
和りやめ	有り	無し
ドボン	有り	無し
喰い断么	有り	無し
後付け	有り	無し
立直一発	有り	無し
満貫切り上げ	有り	無し

決定 キャンセル ルール切り替え

ACQUIRED SCORE

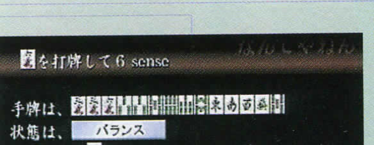
每次在其他模式進行遊戲時，在最後的結算表中玩家都會可以知道自己得到多少「雀士點」，電腦會替玩者將這些雀士點儲存在這裏，而這裏每一名角色都有一個數值，只要玩家儲存的雀士點去到該名角色的數值時便可得到角色照片旁的特殊項目。





玩後感

筆者覺得這隻《職業麻雀極NEXT》的遊戲性不錯，一般的麻雀不多不少也會有點運氣份，但這隻便不會，因為就算玩者有多好的運氣只要他不斷打出一些不好的牌便會令旁觀者走光而GAME OVER，而且遊戲更是以日式麻雀的方法來進行遊戲，所以一些對日式麻雀不熟識的玩家便要花更多時間去明白其食糊方法，如「七對子」、「三色同刻」和「三暗刻」等香港麻雀不會出現的食糊方法；總括來說這隻《職業麻雀極NEXT》是一隻有中上水準的作品。





ACTION SHOOTING RPG ADVENTURE SIMULATION SPORT RACING PUZZLE TABLE ONLINE GAME | gameplayers.com.hk 編輯部製作
WINDOWS GAME 電腦遊戲
http://www.gameplayers.com.hk
special 2000
定價 HK$50
新台幣二百元
just play it!
動作、射擊、角色扮演、冒險、策略、模擬、體育、賽車、線上遊戲……
58款精彩遊戲作品，讓你親身體驗！
4CD完全收錄
隨書附送52頁全彩色別冊——『Diablo II解體真書』。Amazon、Barbarian、Necromancer、Socreress、Paladin五大角色技能全面介紹，《Diablo II》精品集、Q & A常見問題大公開，Act 1～Act 4完全攻略、速攻流程表、最強秘技，100%為你獻上！
定價港幣五十元
7月25日出版
gameplayers.com.hk

組員：守護月天小璘

熱血的傳統機械人動畫

無敵王TryXenon



10月於日本TBS系播放

上期雖然為各位介紹了多套於秋季放映的電視動畫，不過還有一些漏網之魚還未介紹，那麼今期仍然繼續在裡介紹秋季新動畫吧！這次所介紹的套動畫是亦以機械人作主題，而當中的內容將會以偏向較傳統的手法來表達，相信必定會讓各位有留意機械人動畫的Fans會心微笑的！

本作的主角是一名叫「神威章」的初中二年生，他將會駕駛著能夠於空中飛翔的「天」號機體，與分別駕駛另外的機體「冥」號及「海」號的神威哀和雨龍華菜，一同把想入侵地球的敵人「Xenon Palace移民團」作戰。章他們之所以能夠以這麼年少就能駕駛機械人，全都是因為得到雨龍家的協助，才能令他們擁有操控機械人TryXenon及宇宙戰艦．東雲之能力；而除了章、哀和華菜三人負責駕駛機體之外，華菜的姐姐「冴」會擔任東雲的副艦長、神威家所飼養的狗「Gon」更會擔任東雲的艦長！真的不能看少神威家和雨龍家的人啊！

TryXenon將會分為三部份，亦即是若把章、哀和華菜三人乘坐的機體進行合體，就能令TryXenon還原；首先「天」號是TryXenon的頭部和胸部、「冥」號是手部和軀幹，而「海」號則是腳部。以現時地球的能力和Xenon Palace移民團的實力，TryXenon是唯一能夠對付Xenon Palace移民團的機械人。

STAFF

原作：カンシス企劃室
Series構成：長谷川勝己
監督：渡部高志
人物原案：あらいずみるい
人物設計：宮田奈保美
棧械設計：中原禮
動畫製作：Easy Flim

◆神威章

◆雨龍華菜

◆雨龍冴

◆章的弟弟哀、父親權太郎和愛犬Gon

男女分開的星球

Vandread

STAFF

原作監督：森武
Chief Writer：富岡淳廣
人物設計：黑田和也
人物原案：井上空
棧械設計：宮尾佳和、海老川兼武
製作人：村濱章司

預定10月於日本播放

這套為各位介紹的動畫，相信各位估也估到又是與機械人有關的了。沒錯！本作的確是與機械人有關，不過其重要賣點不是放在機械人處，而是多位擁有國色天香的美少女上。故事是講述在宇宙中有兩個不正常的星球，它們就好像分開了男校和女校般，一個星球是只有女性存在，而另一個星球則只有男性存在。其實在宇宙上有這麼奇怪的星球也不足為奇，然而這兩個星球的人民曾經各自聽到對方人民的傳言，導致相方也產生了誤會，並視對方為敵人。

至於本作的故事是發生自男主角Hibiki身上，他就是出生在只有男性存在的星球中，現在正於星球內的國家「達拉古(タラーク)」內擔任機械工一職。他在一次誤會之下來到一艘宇宙船內，那艘船正是屬於只有女性存在的星球之國家「美謝露(メジェール)」的！之後，於Hibiki有關的一連串奇怪事情接踵而來，例如屬於達拉古的宇宙船因為機件失靈，而與美謝露的宇宙船融合，更因此而飛到他們星球以外的宇宙、美謝露的宇宙船內的女性迪塔(ディータ)，與Hibiki所屬的機械人合體，並成為新的機體「Vandread」等。究竟Hibiki接著還會遇到什麼奇怪事情呢？

◆住在美謝露的迪塔

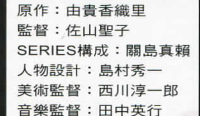
◆與那麼多女性一起，是幸福還是不幸？

◆Vandread．Ditar

剎那的決擇

天使禁獵區3「物質界編」轉生——REGENERATION

STAFF
原作：由貴香織里
監督：佐山聖子
SERIES構成：關島真賴
人物設計：島村秀一
美術監督：西川淳一郎
音樂監督：田中英行

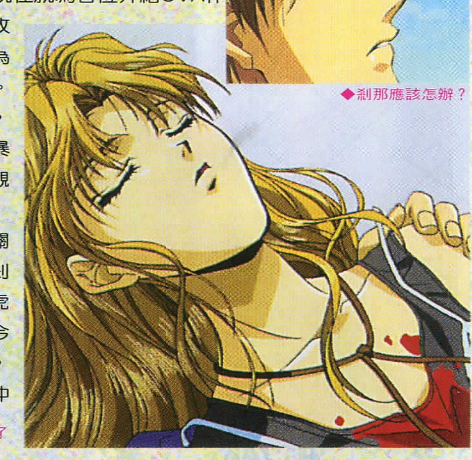




售價：5800日圓
片長：30分
© 由貴香織里／白泉社．「天使禁獵區」製作委員會

介紹完秋季新作外，現在就為各位介紹OVA作品了。首先為介紹的是改編自少女漫畫、以天使為主題的《天使禁獵區》了。雖說是改編自少女漫畫，可是當中的內容也頗為暴力，而且內容亦不是充滿少女風格，所以是很適合任何人仕觀看的！

本集是《天使禁獵區》OVA版「物質界編」的最後一集，有關此作漫畫的最初段內容將會明朗起來。之前兩集的內容講述剎那本是一位天使亞蕾克茜兒的轉生，由於他擁有強大的能力，而他又背叛了神，因而讓其他天使虎視眈眈。另外，剎那發現自己竟愛上了妹妹紗羅，除了受到眾人的歧視外，更被同學毆打。至於今集的內容，則是剎那的學長吉良為了替他代罪，而被警方逮捕了。剎那當然不會就此掉低吉良不顧，由原本躲到神戶的他，也要立刻返回東京找吉良；然而在這時候，剎那發現吉良竟然是……受到沖擊的他究竟會怎樣去面對現實呢？



◆剎那應該怎辦？

◆連紗羅也受傷了

為了達成傳說的青年們

傳心守護月天！第2話「潮風的心跳」



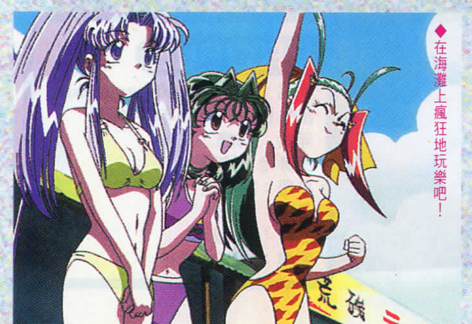
◆太助和小璘能否單獨一起呢？

STAFF
原作：櫻野媚妮妮
監督：小田春女
人物設計、作畫監督：大西陽一
劇本：藤本信行
音樂：神津裕之
製作：東映Animation

售價：5800日圓
片長：30分
© 田野みねね／エニックス、アニメーション

這個暑假也已經完結了，而相信穿上泳衣在海灘上暢泳的情景亦隨即消失。各位若想懷念一下放暑假的回憶，不妨考慮一下這套剛在暑假完結前發售的OVA《傳心守護月天！第2話「潮風的心跳」》，當中的故事就是以陽光與海灘為主題，此外還加插了浪漫的傳說在其中哩！想看看太助和小璘這次又發生什麼有趣事的朋友，就一定不要錯過了！

這一集的故事是講述太助的同學野村高志邀請了太助、小璘、汝昂、乎一郎、出雲和花織，一同到其叔父一間位於海灘的民宿處宿營。雖然宿營是很快樂和悠閒，可是受到男生歡迎的小璘和受到女生歡迎的太助，他們也會在這旅程中覺得很忙碌吧…！吃飯、遊戲…什麼時候也七人一同行動，難免他們也很期待與喜愛的人單獨在一起吧！



◆在海灘上瘋狂地玩樂吧！

就在此時，他們得知到這海灘的一個浪漫傳說，那就是只要與喜愛的人手牽手漫步海灘的話，那裡便會出現一條美麗而光輝的「Virgin Road」。大家聽到後當然感到非常興奮，每人也不放過爭取這難得實現傳說的機會，都紛紛為「目標」而努力。另外，由於民宿內沒有足夠的房間，為了公平起見，他們七人就決定用抽簽來決定同房人。就在天意的配合下，太助竟然與小璘抽得同房！究竟太助和小璘能否好好的單獨在一起、其他人又怎樣妨礙他們呢？Gp



◆穿上浴衣的小璘和花織，是否很可愛呢？

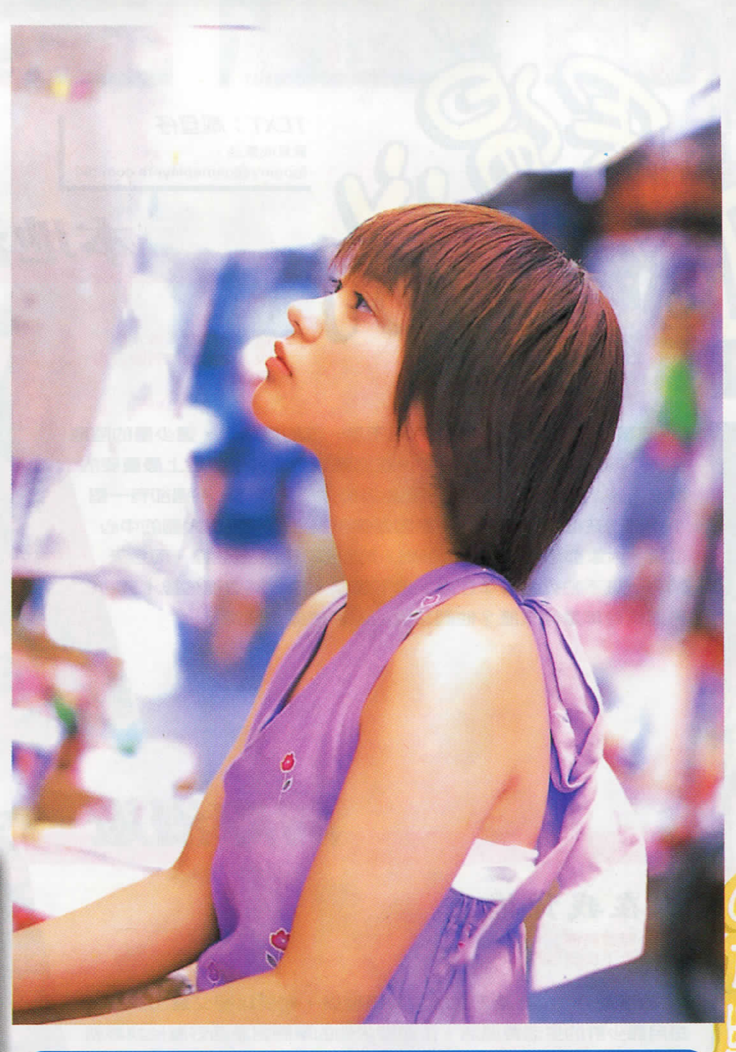
TEXT：MARKS

宮里明那

PROFLE

本名：宮里明那/Miyazato Akina
出生日期：1985年6月19日
年齡：15歲
出身地：沖繩縣
星座：雙子座
身高：150cm
血型：AB型
興趣：VIDEO鑑賞







自從女子組合的—SPEED在今年三月尾正式解散後，這幾個月仍然沒有一隊可以取代她們的地位。每隊都想在這個時間突圍而出，而同樣出身於沖繩的「Folder 5」亦是其中的一份子。

人氣度正在不斷上昇的Folder 5終於推出了令人期待的第二張SINGLE—「AMIAZING LOVE」，不過當中的主打歌「AMIAZING LOVE」與節奏輕快的音樂風格截然不同。今次所介紹的美少女—「宮里明那」就是Folder 5的成員之一。由於她自己沒有戀愛的經驗，所以在演繹這首情歌時無法幻像到這種感覺。雖然未能在這個夏天找到戀愛，但她亦期待著來年的到來，而理想對像希望是一個比自己年齡大、高大以擁有一雙大眼睛的人。



JP-Idol.net

明那之部屋

http://www.nobuyuki.ne.jp/akina/





TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》

本地漫遊

不死

編繪：梁偉家、黃水斌
出版：耀榮創作有限公司
售價：$13



故事簡介： 在一個陸地只有不足一成的星球中，這少量的陸地全由不同大小的島嶼所平分了。在這星球中土地便是世上最重要的財富，因此星球中的陸地幾乎已給各勢力所佔據著。不過卻有一個小島到現在還沒有被佔據，原因是這小島是位於各個大國的中心位置，大家都恐怕被各大國圍剿，而引致沒有人敢佔據。而今天卻有一班不怕死的青年在島上插下旗竿，決定將這裡佔據！究竟這班青年是何來歷？他們又真的能否佔據小島呢？

國際漫遊

誰在我背後

編繪：唯登詩樹
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介： 自從正面的父親逝世後，他便給祖父趕出家門，每月靠少許的生活費過活。正面要求他的單戀對象西野幫他找尋新居，但代價是要正面加入她開設的超自然現象觀察同好會。雖然西野依照正面的要求找到合適的居所，但在那裡卻是傳聞有妖怪出現的地方，究竟正面會否遇上傳聞中的妖怪？那妖怪又是誰？



真人格

編繪：松本嵩春
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介： 一天佐之邁亞在一個噴水池裏遇上一位手和腳也扣上鎖鏈的少女RAEL。她外表斯文，從沒說過一句說話，可是當她的真正人格甦醒過來之後，其能力簡直是超乎想像！到底RAEL是何方神聖？而隱藏在她體內的另一人格又是甚麼？佐之邁亞今後會把她的身世之謎逐一解開！



征神記

編繪：島崎讓
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介： 故事講述維路拿斯身上印有神之國的紋章刻印，原本是神殿的子民，他在神殿居住時與尼古路及沙比奧是感情深厚的好兄弟。但一天，尼古路突然失去常性，把沙比奧當作人質威脅維路拿斯，並且在他面前將沙比奧殺死。從此維路拿斯便逃離神殿，並誓要把神殿的狂徒打倒。GP

出書時間表

天下

日期	書名	售價
9月8日	Natural天然之子 #9	$28
14日	天魔惡使 #13	$28
15日	PASSPORT BLUE宇宙少年夢 #5	$28
	ARMS #13	$30
19日	天上天下 #2	$30
21日	鋼 #4	$28
	孔雀王退魔聖傳 #2	$35

玉皇朝

日期	書名
9月7日	神鵰俠侶 #41
	勇午 #2
8日	新著龍虎門 #15
	魁！男塾 #5
9日	車神傳說巨摩郡 #18
	神兵玄奇 #77
	大霹靂 #2
10日	龍神 #33
	I'll夢幻籃球 #5
12日	紅髮安妮 #3
13日	天子傳奇肆 #70
14日	神鵰俠侶 #42
15日	新著龍虎門 #16
	美味關係 #13
16日	神兵玄奇 #78
	意外事件簿 #10
17日	打工仔金太郎 #8
19日	月下棋士 #16
20日	刃牙 #17
	天子傳奇肆 #71
	龍神 #34
21日	神鵰俠侶 #43

文化傳信

日期	書名	售價
9月7日	棋魂 #8	$30
	無賴男 #2	$30
	Whistle #12	$30
13日	多啦A夢 #34 (再版)	$30
	EX-am #40	
20日	多啦A夢 #35 (再版)	$30
	EX-am #41	
21日	轟天鐵拳傳 #27	$38
	Rising Impact #7	$30

東立

日期	書名	售價
9月7日	速度王 #4	
	首領之道 #3	
8日	少年神駒 #7	
11日	一平 #18(完)	
	戰神之裔 #5(完)	
13日	雷神 #8	
	戀影天使 #7	
	足球風雲 III #8	
14日	蜜糖情人(全)	
	俏女丑神搶手 #3	
	求愛追緝令(全)	
15日	白衣天使 #1	
16日	將太的壽司 #16(大賽篇)	
18日	陰陽天女 #4	
	電視小豹王 #3	
	甜心獅子王 #4	
19日	新鐵拳小子 #9	
20日	閃靈2人組 #7	

Presented by：MS、小璘



DRAGON QUEST VII伊甸的戰士們

出版社：集英社
售價：952日圓

全日本最期待的遊戲《DRAGON QUEST VII》終於正式推出，而在出GAME前數天，V JUMP亦推出了這本指導之書，全書共232頁，內容不單收錄了初步的遊戲攻略，還設有迷和村落地圖，當然一些怪物、轉職的資料和遊戲的小知識均有收錄，絕對是初玩者必備的書籍。唯獨是因遊戲故事過於長，這本書所收錄的地方亦不到遊戲的三份之一。（MS）







PHANTOM WIZARD(1)

出版社：角川書店
作者：大森葵
售價：960日圓

在月刊COMIC DRAGON中連載的《PHANTOM WIZARD》，得到好評後單行本化，這套漫畫由大森葵負責，與《SONIC WIZARD》很大關連。故事的題材與前作一樣環繞著精靈術士，而主角是前作主角露迪斯和瑪迪艾之年幼時期，這兩兄妹為黑靈咒的咒法師，卻被同們追殺，途中二人遇上占卜師，並一同展開逃生之旅。（MS）

THE LEGEND OF DRAGOON（全1卷）

出版社：Enterbrain
作者：かぢばあたる
售價：630日圓

前陣子PS人氣遊戲《THE LEGEND OF DRAGOON》，由於受到注目而於今年的1月，在月刊「FAMI通BROS」連載，現在終於單行本化。當中的故事內容以遊戲為基本，並加以修改，不過因為此書只有一卷，並不能將整個遊戲的故事收錄。主角達多回村之際，好友絲娜被捕，從而展開旅程，途中還遇上公國的騎士團長和暗黑龍羅謝……（MS）



魔術士奧法 完全攻略Guide Book

出版社：MEDIA WORKS
售價：1000日圓

內容與上期介紹的《公式攻略Guide Book》不同，當中主要以流程的方式交待故事的進行次序；雖然在基本內容上不及《公式攻略Guide Book》詳細、清楚和方便，不過當中有刊載每處地方是否需要戰鬥、建議在戰鬥中使用之武器、機關的位置及開啟方法和Save Point等，全都十分清晰易明。若主要想知道本作有關戰鬥的資料，此書會較為適合。（小璘）



MISTER ZIPANGU（1）

作者：椎名高志
出版社：小學館
售價：390日圓

本作是椎名高志老師繼《GS美神 極樂大作戰！！》後，最新一套於《週刊少年Sunday》連載的作品。這次的故事不是與鬼神有關，而是講述日本約於十五世紀時，即戰國時代，著名的歷史人物織田信長、德川家康和豐臣秀吉三人所發生的事情。不過當中的內容主要是以時代背景和一些歷史史實作為藍本，但內裡的角色之性格相信與真實相差甚遠，是一套以搞笑手法表達的漫畫。（小璘）

註：
1）本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2）本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

TOY RAIDER

去吧！馬沙專用MS COLLECTION

近來BANDAI隨著PlayStation遊戲《SD GUNDAM G GENERATION-F》系列再度推出一批BB戰士的模型，當中有不少是以往曾經推出過的，現在再以新版推出，例如沙薩比、自護、RX-78 2 GUNDAM、Z GUNDAM、ZZ GUNDAM等等，它們比起之前推出過的模型不論在組件方式和裝備也有多少的改良，在以前沒有收集過的朋友不妨買來拼一下。當中更有些是新設計成為BB戰士模型的，例如GUNDAM MK-IV、GUNDAM W和08小隊系列等等，它們的質素也很不錯，加上新設計的關係，不論在配件組合和合拼的方式也採用了新的技術，在各個關節拼合時會比以前的好，需要補筆地的地方也比較少，加上有不少的MS在BB戰士化後非常吸引，好像0083系列的GP-02 A和GP-03白色堡壘便是SD化後魅力十足的模型來了。而今次Toy Raider介紹給大家的也是魅力十足的《SD GUNDAM G GENERATION-F》系列，它便是剛推出的「馬沙專用MS COLLECTION」。





這個馬沙專用MS COLLECTION一套共有5隻BB戰士模型，包括馬沙專用渣古II、馬沙專用魔蟹、馬沙專用力奇大魔、馬沙專用勇士和最令人們期待的基斯巴爾專用高達。首先是馬沙專用MS-09RS RICK-DOM力奇大魔，它的腕部是能夠轉位，而腰部也可以扭轉位置，還有頭關節是可以轉向望左望右的，令它的動作十分靈活。配備有電熱劍和大型火箭炮，是新設計的BB戰士模型來，所以組合性十分高，關節各部份也很堅固。接著是馬沙專用MS-06S ZAKU II渣古II，因為它是以前推出過的BB戰士模型，所以會參照原先的設計去製作這個渣古II。基本上的組件和以前的那隻渣古II沒有什麼大的分別，只是在身體連接四肢的關節部份由原先的硬膠改接口進成為現在使用的軟膠接口，而頭部的眼睛是能夠左右轉動的，手部和腰部沒有什麼特殊的可動關節，另外它是可以改變裝備成為真紅之雷電・莊尼專用渣古，可謂一機兩拼。武器方面有火箭砲、電熱斧、手榴彈、馬基拉砲、連裝火箭發射器和機關熗，機關熗是有彈簧能用彈丸發射的。馬沙專用MSM-07S Z'GOK魔蟹的特徵是手臂部份是能夠自由地轉動的，至於手部的爪是可以更換不同類型的，還附送劇中被馬沙擊落的FANFAN戰機。馬沙專用MS-14S GELGOOG勇士和以前的沒有什麼分別，主要也是手部能裝設了令腕部迴轉的橡皮圈使它可以急速轉動。武器方面有雷射槍和雙雷射刀。另一方面，它也是一隻能一機兩拼的模型來，大家只要換掉其中的武器和頭部，便會成為REGELGO。最後是基斯巴爾（馬沙）專用RX-78/C.A GUNDAM高達，全身的可動關節一共有手部、肩部、手臂、腰部和基本的腳部。頭部和兩肩的外殼是可以打開的，此外這部高達是採用了全新的組合方式，使各配件組合外不需要讓大家為機身大部份地方上色。武器等裝備有雷射槍、火箭砲和雷射劍，當然有高達的專用護盾呢！可是組合出來的效果也不是最完美的，所以是需要補筆地。總括來說這套「馬沙專用MS COLLECTION」算是不過不失。





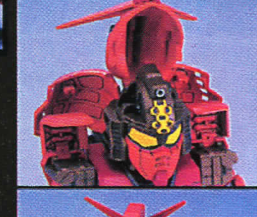


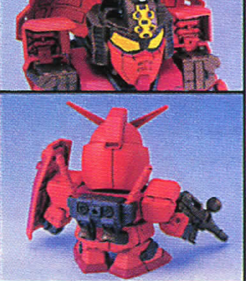














GP圖鑑

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

結城比呂(YUUKI HIRO)

出生日期：1965年2月13日　星座：水瓶座
血型：B型　出身地：東京都
所屬公司：賢Production
代表作：《封神演義》太公望、《Weiβ》Omi、《Arc the Lad》Arc、《Angelique》馬歇爾、《新世紀EVAGELION》日向誠、《High School Aura Buster》崎谷亮介、《衰仔樂園》Stan



然今期為各位報導了結城比呂來港出席「Comic World 9」的情況，不如這次的《Voice File》也介紹一下有關他的資料吧！

結城比呂出道已有15年，由於他的聲線十分柔弱，因此一直以來都是以配演少年為主，相信各位看到代表作一欄也知道吧！雖然由他所配演的角色都很出色，可是最受人矚目的角色，相信非《Weiβ》的Omi莫屬了！除了角色的外表十分可愛外，他亦運用其擅長的少年聲線，和經常以Omi的造型為該動畫宣傳，真的非常討好，而亦是在此時令不少「聽眾」留意他。早前，他終於也有機會演出一些身份較為特別的角色，那就是《封神演義》的太公望了。太公望特別的原因，是因為其外表看似很年輕，但實際年紀卻有七十多歲，要好好演釋這位「少年」也不易的；不過結城卻能配得很好，單以他那帶點老人的「哈哈哈」笑聲，已經覺得他能充分掌握了該角色的性格特徵。

除了配音工作外，他還有多方面發展的，就如最近便跟Kengi和Shoichi結成一隊組合「Platonic Force Mode」(簡稱「PFM」)、自己推出了Original Drama CD《AKIBA！！喜歡吸血鬼嗎？》，最近又於多本雜誌中刊載Essay等，要知道他的最新消息也不難啊！

News File

MACHINE MESSIAH

網址：http://www.bekkoame.ne.jp/ha/hirofc/

這是結城比呂Fan Club開設的網頁，雖說是Fans設計出來，但其中的「FLET CHERISM」是結城有份參與的部份，當中不定期揭載了他的「日記」，連早前他參加韓國的Comic World的運動情況也有記下來，不知道這次他到Comic World香港9又會否記下來呢？除了可知道有關他所見所聞的事情外，還能看到他預定的工作和讓Fans留言的揭示板等，內容都十分豐富的！



另類聲優精品

聲優所推出的商品，通常莫過於推出CD、電話咭和照片等，各位有沒有想過他們會推出另類精品呢？早前為各位介紹過的聲優關智一，就推出過一個的面具，這面具的特別之處除了是1：1大小外，面具的樣子更是倒模於關智一的頭上！當中的面形輪廓將能仔細表現出來。這麼珍貴的面具可是需要預約才能購得的，然而現在已經預約結束了。不知遲些會否有其他聲優也推出同類的精品呢？



Back Forward Stop Refresh Home AutoFill Print Mail

Address: http://CD-Broswer go

Favorites History Search Scrapbook Page Holder

CD-Broswer

TEXT：小璘、SAKURA KI

ADVENTURE／SMILE AGAIN

主唱：野田順子
發售商：KONAMI
編號：KMDA5
發售日：8月3日
售價：1050日圓



雖然以大碟封套推出，可是這張卻是CD-SINGLE來的。當中所收錄的兩首歌曲，都是著名戀愛育成遊戲《心跳回憶2 Substories》的主題曲及插曲，而主唱者就是配演陽之下光的聲優野田順子。兩首歌曲本身也屬於輕快一類，所以都十分易記和較容易接受。由於它們的節奏也有點相似，特別是第二首歌末段的音樂和第一首歌的開始，會讓人在不知不覺間以為兩首是同一首歌哩！

可能這兩首歌曲也是由替《心跳回憶》系列的歌曲作曲，所以感覺上只覺是此作的其中一首插曲；而歌曲本身給人頗重的商業味道，加上輕快的歌曲一向都不會讓人感到有沈悶的地方，因此兩首歌沒有什麼特別引人的部份，但總算是不過不失，用作消閑的確是不錯的選擇。（小璘）

樂評分：6分

FIRST WING

主唱：上原多香子
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC 88163
發售日：7月26日
價格：3059日圓

日本著名四人組合「SPEED」，自從今年年初正式拆夥後，隊中成員便各散東西發展。在舊日的四人當中，由於上原多香子的人氣最高，因此她的星運也是最好。除了有份演出不少的廣告和節目之外，最重要的是有唱片公司為她推出最新ALBUM《FRIST WING》。雖然這並不是她首次推出大碟，但這次卻是她個人首張的大碟。說回新碟中上原多香子的表現，筆者覺得她的歌唱技巧還有代磨練，而且大碟收錄的歌曲也非太過特出。碟中比較特出的作品包括《FRIST WING》、《COME CLOSE TO ME》和《MY FIRST LOVE》這些主打歌曲，其餘都是屬於一些中慢版的歌曲，並沒有了SPEED時代的勁快歌曲出現。由於這碟只是上原多香子離開SPEED後的首張ALBUM，相信她仍會繼續嘗試不同類型的歌路，再加上她有一大班FANS的支持，她在未來的可塑性仍然很高。（SAKURA KI）



樂評分：6分

本週精選

REAL



主唱：L'Arc~en~Ciel
編號：ksc2-333
發售商：Ki/oon Records
發售日：8月30日
價格：3059日圓

最近在香港的電視台不難聽到為某些日本商品廣告中唱歌的L'Arc~en~Ciel，各位有沒被他們的歌聲所迷倒呢？這隊在日本非常有名的組合，終於在相隔一年後推出他們第8隻大碟。當中收錄了11首歌曲，其中將收錄了4隻曾於SINGLE中推出的歌曲，如《LOVE FLIESS》、《finale》等。

椎名林檎 絕頂集



主唱：椎名林檎
發售商：東芝EMI
發售日：9月13日
價格：2940日圓

「椎名林檎」這名字，相信沒有哪個不知道吧！這位於日本紅透半邊天的女孩，又再次推出她的新作。這CD將會收錄9首歌曲，但它們將會分開每3首歌曲收錄在一隻8cm SINGLE碟內，並且為每隻CD命名出不同的題目，每隻CD的歌曲路向都與命名的題目有關，非常特別。

SEASONS



主唱：松本英子
發售商：アリスタジャパン
編號：BVCS-21017
發售日：8月31日
價格：3059日圓

松本英子是為日語版和路迪士尼動畫《小人魚II/Return to The Sea》演唱主題曲的歌手。全隻CD收錄了11首歌曲，而這隻CD亦會收錄這首歌曲《Someone》，相信在香港應該沒有機會看到日文版《小人魚II》的朋友，可以透過這CD欣賞到。

再會 Story



主唱：Gackt
發售商：日本Crown
編號：CRCR-10001
發售日：8月30日
價格：1200日圓

以前為樂隊《MALICE MIZER》主音的Gackt，在去年年初時決定離隊獨自發展後，已推出過多隻大碟及細碟。在這次所推出的SINGLE中所收錄之兩首歌，全都是一些宣傳用的歌曲，主打歌《再會~Story~》是節目的ENDING，而另一首歌《dears》則是廣告宣傳歌曲。此外，本SINGLE還收錄

POLY RHYTHM



主唱：久保田利伸
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-4798
發售日：8月30日
價格：1223日圓

曾經為有香港人參與的日本電視節目《電波少年》而為他們演釋打氣歌的久保田利伸，在這次所推出的歌曲也是為電視節目而演唱，那就為日本富視電視台即將於9月轉播的奧運節目唱主題曲。雖然本SINGLE只是收錄了一首歌曲和該首歌曲的REMIX版本，然而喜歡他的朋友也不會放過它吧！

很喜歡！（大好き）



主唱：KIRAKIRA☆MELODY學園
發售商：MEDIA FACTORY
發售日：8月30日
價格：1575日圓

「KIRAKIRA☆MELODY學園」的處女SINGLE終於推出了。這隊組合以56位成員之多，相信在錄音時一定會非常麻煩哩！至於同樣收錄在SINGLE的歌曲為「PRIDE~不用說喜歡~（PRIDE~好きにならずにいられない~）」，另外亦收錄了一段經過剪輯的宣傳短片作為特別影像，內容十分豐富。

交響組曲「DRAGON QURST VII」EDEN的戰士們 ORIGINAL SOUNDTRACK



發售商：SPE VITURAL WORKS
編號：SVWC-7052-7053
發售日：9月6日
價格：3800日圓

隨著PS遊戲《DRAGON QURST VII》發售，其有關的商品亦相繼推出，而令此作更添生氣的背景音樂亦將會推出SOUNDTRACK。當中將會有2隻CD收錄遊戲中所出現過的音樂和音效，由於當中有不少提及到皇宮內的情景，所以堂煌的交響音樂就當然是少不了的。另外初回特典是「DQ VII特製Q版角色貼紙」，各位想擁有這張貼紙的話就不要錯過了。

FINAL FANTASY IX ORIGINAL SOUNDTRACK



發售商：DigiCube
編號：SSCX 10043-6
發售日：8月30日
價格：3689日圓

著名PS遊戲《FINAL FANTASY IX》推出已有一段日子，所以有關方面也將當中所使用超過100首的音樂進行編輯，並推出這擁有3隻CD的SOUNDTRACK。除了音樂之外，還收錄了此作主題曲的多個版本，而限定版本將會有由天野喜孝所繪畫的ILLUSTRATION CARD和特製CD盒。



DVD PLAYER

小人魚II／RETURN TO THE SEA

發售日：8月31日　發售商：Buena Vista Home Entertainment
價格：4700日圓　監督：Jim Camarad



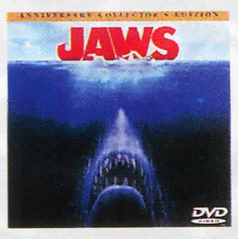
本作就是由和路迪士尼所推出的《小人魚》之續作。由於上集已講述美人魚Ariel與王子Eric兩人終於有情人終成眷屬，兩人也過著幸福快樂的生活，所以今集的主角再不是Ariel，而是由她與Eric的愛情結晶品——Melody擔任。

本作的故事是講述Melody一直也生活在陸地上，對於海中的生活當然不及母親Ariel熟悉，就連海中住有一條八爪魚魔女Molgana也不知道。就在某一天，Melody在海中遊玩時，受到Molgana的甜言蜜語所騙，並使出了魔法捉住她，令她身處危機；見愛女遲遲未歸，Ariel就很擔心Melody的安全，及後她知道愛女正被魔女困住後，就決定再次變回人魚，到海中將愛女救出。究竟Ariel能否成功救回Melody呢？



大白鯊25週年記念

發售日：8月25日　發售商：Sony Pictures
價格：3800日圓　監督：Steven Spilbag



介紹了住在海中的美人魚電影，現在就介紹另一套同樣是以住在海中的生物為主題之電影，牠就是令人毛骨悚然的大白鯊了。本DVD除了收錄了《大白鯊》這齣電影外，還收錄了此作的製作特輯及介紹了有關鯊魚的背景，想更加清楚有關此作或大白鯊的資料，就不要錯過了。《大白鯊》這套電影早於75年上映，整齣電影都擁有強烈的緊張刺激氣氛，再加上可怕的場面、出色的配樂和精彩的攝影技巧，都是最令人吸引的地方。



當中講述某個讓人觀光之海底水族館，出現了多名遊客被鯊魚咬死的事件，而這情況亦日益嚴重；為了市民的安全著想，除了關閉水族館外，還有多名獵人一同前往狩獵鯊魚。然而狩獵的過程並不順利，鯊魚還不斷的咬死人類，就連其中一名獵人也落在鯊魚口中！面對著兇殘的鯊魚，獵人會用什麼方法去將之殺掉呢？





天野喜孝1001 NIGHTS

發售日：8月25日　發售商：BEAM ENTERTAINMENT
價格：3500日圓　概念設計、製作監修：天野喜孝
監督：MIC SMITH

這套名為《天野喜孝1001 NIGHTS》的DVD，是一套利用全CG作畫的動畫，單有「天野喜孝」參與此作，畫功一定能給予各位信心的保證。至於故事內容方面，





是由兩位來自不同國家的王子與公主展開，他倆被可惡的夢魔帶進夢中並開始認識對方，其後更雙雙墜入愛河。可惜最後夢魔卻又將他倆分離，令他們不能見面……

趴地熊

發售日：8月25日
發售商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
價格：4200日圓
原作、角色原案：末政光
監督：宇井孝司

喜歡趴地熊的FANS要留意了！趴地熊推出了OVA啊！現在就可以在電視中看看趴地熊如何可愛了。當中將會以利用泥膠製造的公仔和2D動畫來製成影像，每種形像也十分得意可愛，各位將能夠觀看到多個不同型像的趴地熊的故事。除此之外，本DVD還收錄了設計趴熊的作者、監督宇井孝司和另一位工作人員保田克史的訪問。



MORNING 娘 LIVE初之武道館 CONCERT~DANCING LOVE SITE 2000~

發售日：8月30日
發售商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
價格：4200日圓
歌手：MORNING 娘

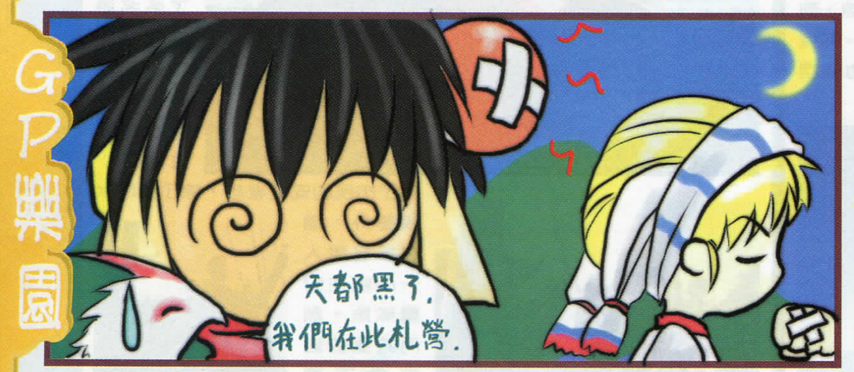
在日本非常出名的少女組合「MORNING娘」，剛於5月尾於日本武道館完成其舉行已有一年的演唱會；雖然這演唱會有不少FANS已觀賞，但為了給予FANS作留念或讓未能參加的FANS觀看，因此便推出了DVD版本。當中收錄了18首歌，計有《HAPPY SUMMER WEDDING》、《真夏之光線》、《告白記念日》、《未來之扉》和《LOVE MACHINE》等，是FANS絕對要珍藏的DVD。



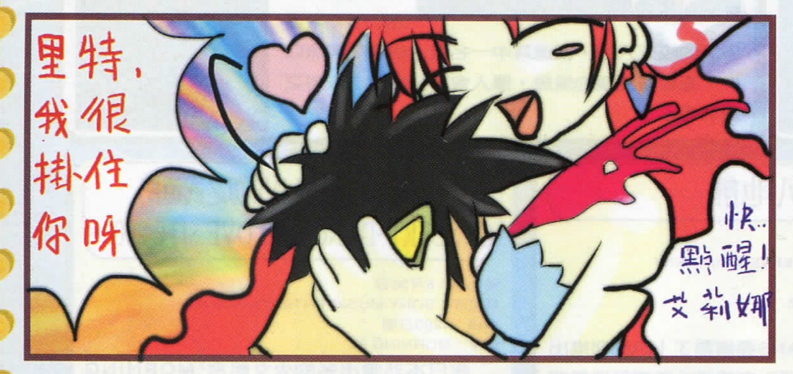

GP劇場
Grandia II
又係我份怪
K.O.

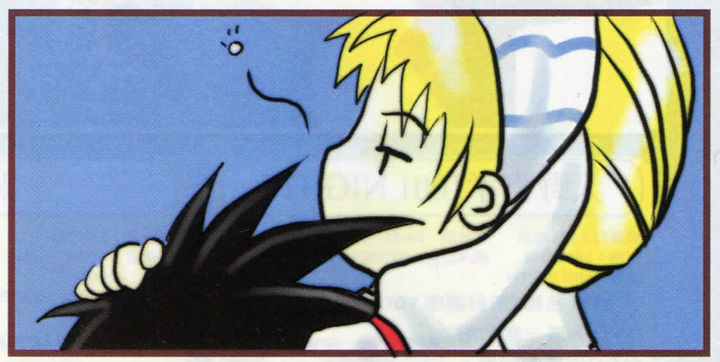

艾莉娜妳沒事吧?
里…里特…

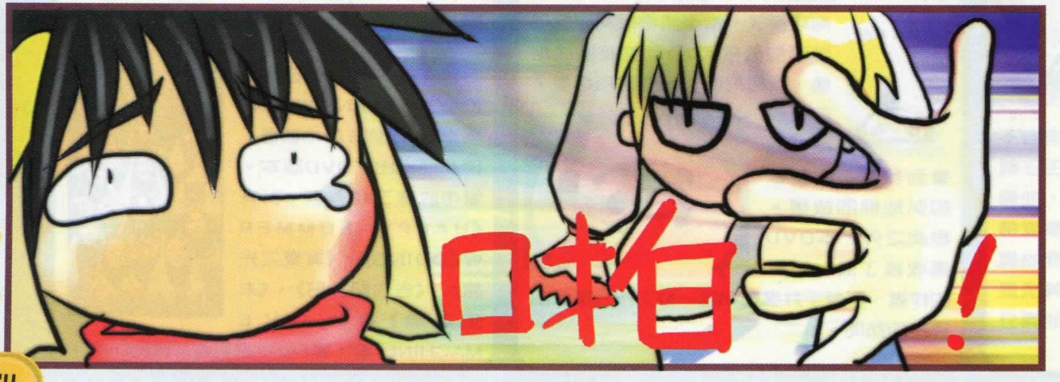

你從剛才就一直按着胸部……


天都黑了，我們在此札營.


呵欠~~
好睏呀~


里特，我很掛住你呀
快..點醒!艾莉娜




啪!


你非禮我?死啦!
~啪~啪
我無呀~救命~
能安全到達ヤントハイム法國嗎?

GP樂園

Text by里繪

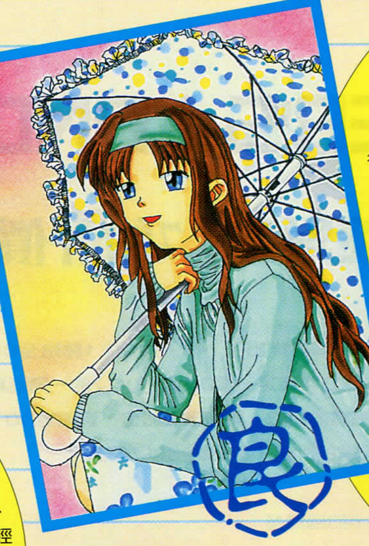
Game Painter

最近收到有不少投稿者一次過寄來多張畫稿，真的很多謝各位的支持哩！不過由於每期小妹也收到很多稿件，以每期也刊登6幅畫稿，令小妹該不知如何是好，相信各位也等刊登也等到頸也長了吧！為了不要令各位變成長頸鹿，所以決定若收到一次過投多稿的投稿時，只會選出其中一幅來刊登，請各位要多多留意了！

優

Leo

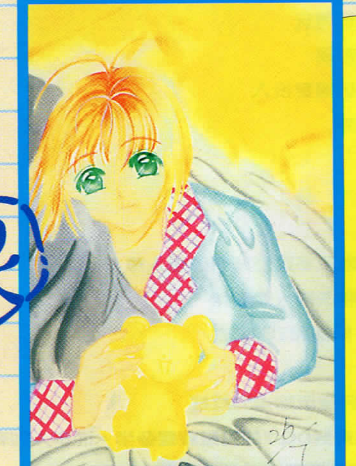
Zidane、Vivi和陸行鳥在一起，十分悠閒哩！人物主要以Marker上色，然後再用木顏色輕輕的加上輪廓線和陰影，效果很好啊！每位角色也表情十足，即使是只能看到眼睛的Vivi，也能用眼神和「汗水」表達，值得一讚！不過在Vivi手上的「東西」好像不太菜，在這方面則有點失色。



良

Lion

晶拿著的雨傘繪畫得很美啊！相信Lion在繪畫時一定花了不少心機哩！人物的身體結構基本上也沒有大問題，只是要留意一下面相方面。其實用高級畫用紙並不是代表用它來上色是最好的，每種顏料也需要配合某些紙質才能發揮其長處，所以Lion要好好留意畫紙和顏料是否配合啊！



良

宮澤花野

由於有「基路仔」在畫中，所以不難認出畫中的人是小櫻；不過她的樣子好像比較成熟，所以花野說像畫中的人像雪野也有幾分似的。說回畫的本身，淡淡的線條令畫面十分柔和，而人物的各個部份之上色都不錯，但被子和枕頭(還是別人的手？)則有點馬虎，要扣分！



Yukito

一幅給人很活潑感覺的畫哩！將顏色故意塗出來的效果也不錯，但令畫面有點凌亂。Yukito的上線方法有點「求其」啊！有時可以看到線條開叉的地方，不太美觀。



謎之女

由淺黃至深紅色的背景，謎之女一定用了不少時間來上色吧！這張以飛天豬和Grnet公主來構成的畫很有趣，但是畫面有點空，如果能將畫中所有角色畫大一點，相信會更豐富。



Vivian Chan

是《Innocent Tear》的封面來的嗎？由於有原畫參考的關係，所以比例也沒有出錯，唯一是黃色頭髮的少女之腳部有點怪。用廣告彩的上色方法有待改善，某些地方塗得很厚、某些地方則因為畫筆開叉而有點不美觀。

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



主持人：MS

READER'S LAND

一個老DQ迷對DQ 7的評價

To：時雨先生

引頸以待達三年之久的DQ 7終於推出了，本人由DQ 1開始至DQ 6(DQ 1和2是在超任上玩)。本人亦可算是一個DQ迷。DQ 7的一再延期，本人以為DQ可成為一隻近乎完美的遊戲，可惜事與願遺，玩家對DQ 7的評價是毀譽參半，綜合各方玩家的評價，可歸納出以下幾點：

DQ 7的優點：

1)故事充實，故事內容達DQ 6的兩倍多
2)忠於傳統，老玩家感動不已
3)轉職系統完善，令人一玩再玩
4)易於上手，初玩者上手容易
5)音樂及音效動聽，玩家玩得更投入
6)人物及怪物設計生動可愛
7)讀碟速度高
8)像共同體般的村落系統。

DQ 7的缺點：

1)畫面質素惡劣，動畫質素及多邊形背景強差人意
2)人物公仔太細少，加上無表情，無動作
3)戰鬥畫面背景雖為3D，但卻和2D無異
4)人物配音
5)選項畫面沒有改進，仍只是單線條的框框

綜合以上各觀點，各玩家對DQ 7的確是毀譽參半。而本人則有一些見解，但在這之前，我認為我們不要以FF系列來和DQ系列比，因DQ系列向以實而不華見稱，而Exin與Square兩間廠方的規模亦有一段距離，所以DQ系列不應拿來和FF比較。

但是、這次的DQ7的確令我感到失望，令人失主望的並不是遊戲內容，而真的是它的畫面。我本以為DQ7的畫面會比DQ6好很多，因為在超任上翻造的DQ 1~3在畫面上的確進步很多，而DQ 7亦是在次世代機PS上推出，畫面應有一定進步。可惜DQ 7雖一再延期，但畫面卻無甚突破。DQ 7的開場動畫簡直自暴其短。多邊形的背景我尚可接受，但人物公仔怎可全無作，全無表情，爬樓梯時像飄上去一樣，睡覺時像站在床上。這真的不像次世代機種遊戲的畫面，簡直就是把DQ 6的人物公仔放到PS上，而只把背景改為3D。另外，我本以為3D背景的戰鬥畫面會很有迫力，可惜3D的背景和2D無異，連小小的轉換視點也沒有，那不如以2D做背景，可能效果會更好。

無容置疑，DQ 7在故事，遊戲性及系統的確很完善，但畫面實在沒有太大的進步餘地，一隻遊戲的畫面應和遊戲性相輔相承，我們不應一面倒的說只要遊戲性就足夠，那麼DQ 7和FF 8的只重畫面而不重遊戲性沒兩樣。一隻真正好的遊戲，應得到大多數人的讚賞。亦只會在一些小處受批評。但DQ的畫面卻受各方批評，我是DQ的多年支持者，亦不免為此而傷心。但我相信Enix太少多邊形遊戲，我相信她對多邊形的技術未太掌。而且DQ 7的多次延期是改進他的同伴對話系統，若玩家有心機的話，可在遊戲中多與同伴談，不論在戰鬥時，或在原野，也有不同的對話，十分有趣。其實DQ 7除了談話系統外，還有很有趣的地方，只是不能在此盡錄，但只要各玩家細心欣賞DQ 7，必能感受出DQ 7的好玩之處。

祝工作愉快

Victor

Victor：

最近推出的《DQ7》，可謂引來不少話題。如人物設定惡劣、畫面沒有進步、操作差劣、目無表情……等等，都令到不少玩家大失所望。在筆者而言，也算是DQ迷之一(前六作都有玩)，對於今次VII的表現，也有同感。

的而且確它一而再，再而三的延期，令玩家的期待度大大降低，當然這可能是為了提高遊戲的質素而延期，可是現實卻不是這樣。就如Victor所說，它的優點是忠於傳統，音樂、音效顯出不裕，讀碟快…等等，可是其遊戲的畫面、操作等各方面都造得強差人意，真叫人不敢相信。

一直以來，ENIX所製作的遊戲並不差，就如近期的《VALKYRIE PROFILE》或較舊的《STAR OCEAN》等，兩者都得到廣大讀者的好評，可是製作了四年多的超級大作《DQ 7》，卻變成這樣？這真叫人不敢相信。

當然我們評論遊戲不能單看遊戲的畫面，還要看遊戲的內涵，以畫面來說，雖然不能說是華麗，嚴格來說是能回轉的「超任」畫面，這可能是為了與前作接近，又可能生產商的技術不足，不過筆者覺得用回2D會比較適合，有時遊戲不是3D了就叫好的。強行把遊戲3D化，不單引致操作出現很大的問題，還令到單家的觀感留下不好印象，不是時常因轉視點而不能推動前方物件，就是因視點問題而不能前進。

在故事方面，帶有很重的懷舊色彩，無疑這對於舊玩家來說是不過不失，然而新的玩家或已習慣了近現實故事的玩家來說，就絕不討好。其中筆者最欣賞的是戰鬥中的「對話」系統，看到當中的內容時，有時不禁令人發笑，只可惜適合一些懂日文的玩家。說到3G MOVIE，筆者認為這不是遊戲的必需品，難度我們是玩當中的3G片？造得好就不多說，但是造得差的話，真是無好過有了！

MS代覆

投稿表格

姓名：..

性別：..

身份證號碼：.............................. (　　)

地址：..

....

電話：..

(可使用影印本)

投稿須知：

◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

任天堂繼《POKEMON》後又一力作

《CARD HERO》TRADING CARD GAME



筆者於上個月前往日本採訪《NINTENDO SPACE WORLD 2000》之際，特地在會場內買了一些《CARD HERO》的STARTER和BOOSTER回來。相信大家都知道《CARD HERO》是一套由所任天堂製作的GAME BOY遊戲，其內容是正統派的TRADING CARD GAME。而在遊戲的虛擬世界之外，任天堂亦有推出真正的《CARD HERO》TCG，就讓筆者為大家介紹一下吧！

《CARD HERO》STARTER內容

如果大家想進入CARD HERO的世界，首先就要從購買STARTER開始。這套STARTER有齊所有《CARD HERO》初學者所需要的裝備。包括了代表玩者本身的「MASTER CARD」一張、有20張咭的DECK一幅(內容有一部份是RANDOM的)、《CARD HERO》專用的桌墊一張、魔石三十粒、骰子一粒、能用來記錄怪物咭狀態的墊板、當然也不能缺少一本詳盡的說明書了。在這盒STARTER之中，有兩張咭是永不能在BOOSTER中抽到的，那就是MASTER CARD和002號的怪物「MANATOT」(マナトット)了！尤其是那張「MANATOT」的畫是特別為STARTER而畫的，因此即使玩者在BOOSTER內抽到「MANATOT」，它的畫也會和STARTER的不同。





《CARD HERO》的基本玩法

和許多TCG一樣，玩者在遊戲內是扮演一名魔法師，透過咭和魔石的力量，玩者可以召喚怪物來替自己戰鬥，而最終目標則是要將對手魔法師的HP扣至0。這聽起上來好像很簡單，但實際行動時卻絕不容易，因為敵我雙方的魔法師身上都有一個防禦罩，在任何情況下它都可以為玩者抵擋2點傷害！因此如果玩者想真正令對手受傷，在每次攻擊時的攻擊力就要有3點以上。話雖如此，CARD HERO絕大部份怪物的基本攻擊力都在2或以下，因此在戰鬥早期魔法師本身是相當安全的，直到怪物提昇LEVEL為止……





LEVEL UP的重要性

當玩者的怪物們將敵方怪物消滅，牠就有一次升LEVEL的機會。玩者只需提供牠多一粒魔石，牠便會提昇一個LEVEL。這時候怪物的能力值會有所增加，同時間牠的HP也會完全回復。由於LEVEL UP後的怪物是攻擊敵方本體的重要戰力，如何將怪物LEVEL UP就是《CARD HERO》戰術最重要的一環。





◆在升級至LV3時，某些怪物還會變身成SUPER CARD！

補助用的魔法咭

除了怪物咭之外，《CARD HERO》中還有一些擁有各式各樣效用的魔法咭，例如增加怪物的攻擊力和防禦力、提升怪物的LEVEL、直接攻擊向任一目標攻擊等等。玩者只需要支付一定數量的魔石，便能使用這些魔法咭，不過由於它們是用完即棄的，所以使用時要好好考慮清楚。



《CARD HERO》的進階玩法

在《CARD HERO》的世界中，魔法師之間的對決其實是有著三種不同級別的。在STARTER中介紹的規則只是最簡單的JUNIOR級，在它的上面原來還存在有SENIOR和PRO級的！在這些高級的規則中，玩者魔法師本身會擁有特殊能力，還能夠強制令自己的怪物消失，當然，玩者在進行這些高階對決時的樂趣也會倍增！

新版BOOSTER陸續登場

在《CARD HERO》世界中共有114張咭，它們是分為四個不同版本推出的。在現實生活中任天堂已經推出了頭三個版本的BOOSTER——最基本的《MONSTER&MAGIC》、充滿古靈精怪生物和效能的《MAGICAL HYPER WORLD》、和以「隨機性」為主題的《STRANGE KIND》，有興趣鑽研《CARD HERO》的玩者不容錯過！







也別忘記GAME BOY版《CARD HERO》！



如果大家對《CARD HERO》這遊戲有點興趣，但又不想花錢買咭的話，玩GAME BOY版《CARD HERO》就是最好的選擇了！有了它玩者不但能夠擁有所有《CARD HERO》內出現過的咭(當中包括了極稀有的5★咭)，而且也能對遊戲的背景故事有所認識，一舉兩得！GP

我們身為秘密「枝互」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為－



秘密技攻


騎士 港幣500元


重裝兵 港幣300元


步兵 港幣200元


援助隊 港幣100元

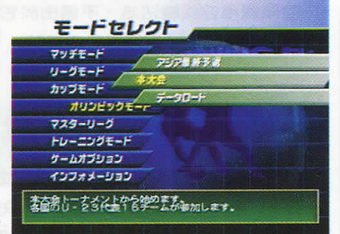

老弱殘兵 回家耕田罷！



《WINNING ELEVEN 2000 向U-23的獎牌挑戰》 經典名星隊

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

跟以往前作的一樣，本作《WE 2000》版本也有兩隊經典明星隊隱藏。使用方法是在OLYMPIC MODE裡採用日本隊取得金牌，兩隊CLASSIC明星隊便會出現。CLASSLIC隊中的球員大致上跟《WE 4》的差不多，都有告魯夫、馬勒當拿、比利等叱吒一時的經典球星。









DRAGON QUEST VII 迷之遺跡

機種PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

在以往的《DQ》系列一直也有隱藏迷宮，在第7集中亦有此東西。玩者只要取得一定數目的「不思議之石板」便能開啟石板神殿最下層的石台，如能成功的話畫面會顯示出《DQ VII》的字樣，透過此石台到達一處地圖上沒有顯示的不思議之地方。在迷宮的最底層裡會遇上四大精靈，跟他們戰鬥取得勝利後便可到達天界與神接觸。







更正啟示：

在上期刊登的《F355 Challenge》秘技——「隱藏賽道」有一點要跟讀者們更正。如想所得賽道ATLANTA的話，輸入正確的密碼應為DaysofThunder，而不是dAYSOFtHUNNDER。



大戰略
透視敵方援軍和關數選擇

機種：Dreamcast
提供者：《遊戲誌情報組》

Dreamcast早前推出的模擬遊戲《大戰略》，以二次世界大戰為主題。有玩過此作的朋友會知道，當敵方有突如其來的援軍到場協助的話便會很難剿滅。如果有了這個「透視敵方援軍」秘技的話，在作戰時便能得心應手。使用方法也頗為特別，在戰鬥畫面中先按X掣進入設定畫面，然後從頭到尾由上至下、左至右在每個選項上都按一次Y掣。如果成功的話，在最後一個選項「BGM」處按Y掣時便會有一記效果音表示秘技已成功輸入。之後再回到選項畫面時，便會發現多了一個「表示範圍擴張」標題，選擇此一選項的話便能清楚看到地圖以外敵方援軍埋伏的地方。這秘技還有另一優點，就是可讓玩者隨意選擇關數。通常要取得勝利才出現的場地，經過輸入秘技後都全部顯現出來。另外更有隱藏了的情節和GOOD ENDING才出現的章節，也會因此秘技而出現。



SPACE CHANNEL 5
自動操作

機種：Dreamcast
提供者：《遊戲誌情報組》

《SPACE CHANNEL 5》為Dreamcast上首個音樂遊戲，玩法獨特且具新意。雖然已推出了好一陣子，但到最近廠商才公開了一個自動操作秘技，讓玩者放開雙手也能過關。在開始遊戲後，當ULALA移動中或是遇上外星人出題的時候，同時按著L和R掣不放，然後順序輸入上、左、A、左、A、下、右、B、右、B，如輸入成功的話便會聽到ULALA「YA！！」的一聲。有了這秘技玩者不用按掣ULALA也會做出適當的動作，很容易地順利過關欣賞完成遊戲的動畫。不過要補充一點的是，如玩者擁有的《SPACE CHANNEL 5》是體驗版的話，輸入秘技的方法會有所不同，輸入的按鈕及次序為上、左、A、左、A。



EZ2DANCER
隱藏模式

機種：街機
提供者：《遊戲誌情報組》

由韓國人推出的《EZ2DJ》在本港亦頗受歡迎，今回還強化了成為跳舞遊戲《EZ2DANCER》。根據線人資料發現了此遊戲的最新秘技情報，有兩個隱藏模式在遊戲之中，事不宜遲立即為大家公開！第一個是高速模式，出現方法是在選歌的時候，先掃一下方的感應器，然後便可改變符號掉落的速度，最高可以增至4倍高速。另一個是特別模式，同樣在選歌的時候，先掃掃右下方的感應器，然後便可改變掉落符號的模式，如HIDDEN、SUDDEN、BLINK和BLIND等等。



Spider-Man
密碼大公開

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

在本遊戲中有著許多密碼可供輸入，提高遊玩的樂趣。現在就為大家透露一下其中一些密碼，當中不乏輔助玩者更容易完成遊戲的技巧如全滿能源或無限武器等。

效果	密碼
使用J.James Jewett	RULUR
全滿能源	DCSTUR
大頭模式	DULUX
Debug模式	LLADNEK
可使用所有物件	EEL NATS
選擇級數	XCLSIOR
無敵	RUSTCRST

效果	密碼
無限武器	STRUDL
集齊所有漫畫書	ALLSIXCC
集齊所有動畫	WATCH EM
VIEWER中擁有全部角色	CVIEW EM
觀賞故事版畫	CGOSSETT
進入「What If Contest?」模式	GBHSRSPM
使用Ben Reilly服飾	BNREILLY

效果	密碼
使用Symbiote Spidey服飾	BLKSPIDR
使用Spidey 2099服飾	TWNTYNDN
使用Captain Universe服飾	S COSMIC
使用Spidey Unlimited服飾	PARALLEL
使用Scarlet Spider服飾	LETTER S
使用Amazing Bagman服飾	AMZBGMAN
使用Peter Parker服飾	MJS STUD
使用Quick Change Spidey服飾	ALMSTPKR



TETRIS with CARDCAPTOR SAKURA
剩下來的圖片在哪裡呢?

機種PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

以可愛的小櫻為主角的俄羅斯方塊《TETRIS with CARDCAPTOR SAKURA》，內裡含有多幅圖片可供玩者逐一完成遊戲來收藏。不過有些畫像無論如何也不知怎麼樣才能出現，就算完成所有STAGE的話，依然有19-21的圖片未能出現。原來要取得這幾幅畫像需要特別的方法，要在NORMAL模式的1-8、9-16和17-18中TIME OVER才可獲得。





主持人：悟空



近日筆者的E-MAIL收到很多讀者來信，但筆者向各位在此說聲對不起，因筆者實在太忙，所有來信都不可能第一時間回覆，但可以肯定筆者必會所有信都回覆，只是時間問題，不過網上沒時間回覆筆者也有可能在這裏解答網上的來信，請大家見諒。

DC套裝幾多錢？

悟空：

小弟第一次來信，多多指教。

1.PS牧場物語怎樣SAVE和CONTINUE(繼上次SAVE)？

2.那裏有幻想水滸傳的攻略？

3.一部DC主機連手掣市面約多少元？

祝：你們銷量一期比一期好，一年比一年高，總之……「強！」

傻仔一名

覆傻仔：

那有人稱自己為傻仔？而且你信中所寫的「傻」字是雙企人，正確的傻是單企人的，留意了。

1.用主角家中的日記便可作SAVE和LOAD SAVE。

2.這問題，你可以致電到本公司查詢過去的遊戲誌有否此遊戲的攻略，或是到黃金商場附近的科技商場找找看。

3.現時市面一部DC套裝大約是$1400~$1600不等。

悟空

DC模擬器？PS2模擬器？？

To悟空：

小弟有一些問題希望你能幫我解答！

1.請問Sony是否推出了(PC)的PS2模擬器？

2.請問SEGA是否推出了(PC)的DC模擬器？我在街上親眼看見。

3.承上題、模擬器的要求要「PIII 400Mb2,128 MB RAM, Voodoo 2 Based 3DFX,Direct x 7.0,32 MB Free disk Space, Sound Card,4x DVD-ROM Dirve」是否普通的家用電腦也可以？

祝：GP銷量1次高過1次

肥cat上

覆肥cat：

不知你是否曾經寄信來的那名肥cat？

1.當然不是。

2.同上。

3.閣下看到的都是一些無良商人想欺騙金錢的詭計，現時為止很多地方也留傳著說有DC或PS2的模擬器，但始終沒有人可以拿出來，全都是一個傳一個的傳開去，所以你所說的親眼看見那隻必定是假的。

悟空

請問四部遊戲機前景如何？

TO:悟空

有幾條關於PS2的問題,希望解答:

1.一部PS2的售價大約是多少$

2.點解一個PS2原庄震制要成$240?究竟它和一般PS震制有乜分別?

3.可否在PS上使用PS2的震制,又或在PS2上使用PS震制?

4.請指教一下在下應買PS2/DC/GC/X-BOX呢?四者的前竟如何?

5.順帶一提,PS2是否有老翻?

6.小悠的G GEN-F攻略做得幾好,如果加埋敵味出場幾體表和EVENT及睇片條件資料表就更好,不過無論如何,我會繼支持。

7.如果DC經常玩翻版的話，主機的GD-ROM鐳射眼大約幾耐先壞?

8.如果要更換DC主機的鐳射眼大約需要幾多錢呢?

9.PS2出翻版的幾會大不大?

10.KOF2000會否移植到其他機種上?

11.PS遊戲天誅一共出了多少集?

12.ROCKMAN X5會幾時先出?

13.你們會不會推出PS版的DINO CRISIS 2的獨立攻略本?

14.有沒有PS遊戲ARMORED CORE的金手指?如有，可否E-MAIL給我?

祝君安好!

小小樸上

覆小小強：

1.現時一部PS2的價錢大約是$3400左右。

2.因為PS2手掣上的按鈕包含ANALOG功能，所以價錢便會貴一點。

3.當然可以。

4.筆者建議閣下應該買DC為先，因為PS2現在的銷售量雖比DC強，但大家也知道現時為止PS2沒有太多好玩的遊戲去吸引玩家，相反DC現在很容易便可玩到價錢較低的翻版遊戲，故玩家不期然便會選擇遊戲價錢較低的去玩，而且DC現在也有很多好玩的遊戲，所以現時應該購買DC比較適合，而另外兩部GC和X-BOX，筆者不清楚閣下所說的GC是否GAMEBOY COLOR，如是的話筆者認為GAMEBOY是可以購買，因玩家可以將它帶在身上隨時拿來玩，而且遊戲數量非常多、價錢亦合理，是不錯的選擇，而X-BOX因她始終是一部還未推出的遊戲主機，所以筆者還未可以給與任何評價。

5.是。

6.多謝你的讚賞，筆者會告訴他將攻略改進得更好。

7.這個很難說，筆者也不清楚，不過玩翻版是不好的事，希望閣下三思。

8.市面價格大約$350~$450不等。

9.現在市面已經有售。

10.暫時還未糾到任何消息此作會移植到任何家用機(SNK帶機及SNK CD-ROM除外)。

11.天誅這遊戲一共推出過三集。

12.此作暫時還未有明確的發售日期。

13.若有留意本刊廣告的話，閣下應已知道(當然會)。

14.你要的東西筆者還在尋找中，待筆者找到便會立即送上。

悟空

那一部有機會移植電腦遊戲？

悟空先生：

你好像小弟是第一次來信心

1.《K.O.F 2000》會否移植至(P.S)上？

2.(PC)的《模擬市民》有甚麼秘技？

3.DC、PS、PS2那一部有機會移植P.C遊戲？(例如：THE SIME等……)

4.我的字值多少分？

祝：銷量蒸蒸日上！

肥cat上

覆肥cat：

1.暫先沒有任何消息此作會移植任何機種。

2.筆者不知你是否說遊戲SIMS的秘技，可能豢串錯字。遊戲的秘技如下：

A.英文版《The Sims》轉成中文版大法：使用Windows的Regedit，修改Registry。進入Regedit找尋"HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Maxis\The Sims"，修改SIMS_LANGUAGE，將「USEnglish」，改成「TraditionalChinese」，執行遊戲整個介面都會換成中文。

B.在遊戲進行中，同時按下[Ctrl]，[Shift]，[Alt]，[C]，再輸入密碼：

密碼 效果

klapaucius $1000

water_tool 令土地變成水

set_hour # 將時間撥成 # (由 1 至 24)

set_speed # 將速度變成 # (由 -1000 至 +1000)

interests 顯示 Sims 的個人興趣

autonomy # 改變 Sims 的自我評價為 # (由 1 至 100)

3.相信DC和PS2機會會較大，因為PS的機能要移植這遊戲會比較困難。

4.60分。

悟空

找不到？

悟兄：

你好！今次是我第二次寫信，我是來自內地的一位讀者，現在有一問題急需求救：

1.有無COUNTERDOWN VAMPIRES此遊戲的攻略？之前我去貴刊網站上看過，只有介紹，沒有攻略，而我詢問以前有刊登過的遊戲誌，但得到的答復是已經沒有賣的了，所以懇請你堵我找一找，如果有的話請E-MAIL給我，萬分感謝！

祝加薪減辛！

覆albert：

1.筆者不明白閣下所說詢問過以前有刊登過的遊戲誌是甚麼意思，假若你已向本公司詢問過是沒有的話相信筆者找到的機會也會很低，但筆者盡力替你找一找吧。

悟空

請問有沒有Macross Plus：Game Edition的秘技

Mr Goku：

Sorry for using english, this is because I don't know how to use chinese input. However, you can use chinese for replying. This is my 1st time write to you, I hope you can help me with my problems.

1)Can you give me hints/codes for Macross Plus Game Edition.

2)Can you give me gameshark/actionreplay codes of this game too, I always ran out of bullets/missiles and gameover.

3)Can you give me hints/codes for CM99/00 and names for the best defenders in the world.

4)Lasly, is it the time now for me to buy voodoo5？？

Thank you very much

Wishing all the best

Fr:

Come Fly With Me

(cool name huh？？？ ^_^！！！)

覆Come Fly With Me：

中文英文也不打緊，幸好筆者的英文水平不太高，還可以明白你寫的內容。

1.這遊戲暫未有任何秘技。

2.金手指這問題筆者會在網上給你答案。

3.筆者沒有玩這遊戲，但會盡力替你找一找。

4.Voodoo5以現在的價錢筆者覺得還未適合購買，閣下可多等一兩個月看清價格才考慮購買。

悟空

澳門讀者可以參加抽獎嗎？

你們好：

1.我是澳門讀者,那麼你們的大抽獎我們有沒有份？

2.另外平時的抽獎呢？

3.你們的補購可否用郵購方式？方法如何？要不要先付款？

4.你通常幾時check e-mail的，因為我可預個時間先send e-mail給你.

ileko3

覆ileko3：

1.當然有你的份。

2.同樣有。

3.要知道補購方法你可以打電話到本公司找「Joe」查詢有關詳情。

4.筆者正常來說是每天也會check e-mail的，但很多時都只會看，待筆者真的有時間才會回大家的信，不過有時候筆者也會在書中回覆e-mail的。

悟空

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。



高達世界的原點——米諾夫斯基粒子



剛踏入第22年歲月的高達，雖然本身是一系列動畫、小說及漫畫作品的混合，但其影響已經是超越了媒體界限，自86年紅白機推出了《Z高達》的遊戲後，高達的遊戲就如雨後春筍般出現，不只讓高達的愛好者本身得到另一種娛樂及對高達世界的新體驗，也讓不少朋友經由遊戲接觸到如此龐大的高達世界。究竟這個影響巨大的作品有些什麼有趣的科學在內呢？筆者將會找出一些遊戲中也會出現而有趣的高達科學跟大家講解一下，今次就找來了建立整個高達世界的重要物——米諾夫斯基粒子。

米諾夫斯基粒子的源由

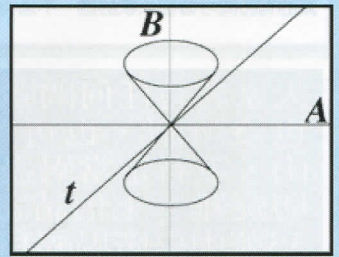
踏入21世紀的今天，科學家對於自然界的四大力量：重力、電磁力、強力及弱力，仍未能作出一個完整的統一理論，即使是現今成立的超弦理論等都只能接近大統一，與真正的「大統一理論」仍有一段距離。

到了宇宙世紀，遷居到宇宙的人類(科學家)，因為沒有了重力及有大氣等地球存在的因素影響，能夠於宇宙建造研究「大統一理論」的實驗室及巨大粒子加速器，令研究得到飛躍的進展。而藉著在宇宙中對重力的研究，科學家T.Y.米諾夫斯基提出了以假想粒子達成的「大統一理論」，而作為理論骨幹的假想粒子「米諾夫斯基粒子」，其性質能夠完全推翻現存的物理學，而這大統一理論亦稱為「米諾夫斯基物理學」。

米諾夫斯基物理學

根據米諾夫斯基物理學的理論，統一了世界由M粒子及光子構成。當初認為假想的M粒子是不會於未進行相轉移的空間中存在(其後得到證實)。

其後經其他科學家的提出的驗證與模型，發現只要作出相轉移後，對M粒子存在的空間(M空間)維持一定程度以上(被稱為M空間界限值)的能量補充，便可將其導出，M粒子與相轉移空間因為相互作用而安定化。此理論提出後，不少科學家爭相加入研究M粒子及M空間的行列，為成為最早找出粒子的人，他們都向高能量粒子研究方面著手。

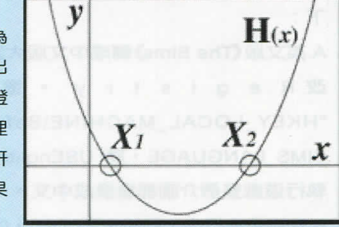


◆A為空間，t為時間，若以At形成的平面為我們所認知的時間，那麼M空間的闊度可達六次元。

發現

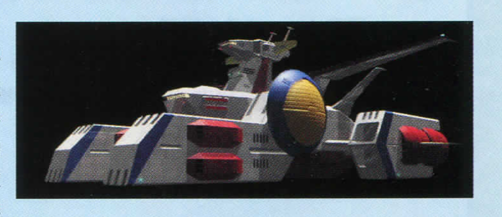
而身為理論提倡者的米諾夫斯基，則在他自己位於SIDE 3(即自護公國)的研究設施中，成功製造出M空間，以間接方式證實該空間存在著M粒子，並確認了M粒子本身擁有很長的壽命(2.5×10^{6}秒)。而使用間接方式的原因，是因為M空間與通常空間有著一定差異，無法從通常空間直接觀測到M空間內部，所以改為觀測M粒子留下的「影子」。一如理論所料，藉由「影子」的觀測證實其存在。

正式發現了M粒子及確認其行為後，利用M粒子產生的技術開始出現，雖有持反論者，但無實質有力證據支持。而米諾夫斯基完成M粒子理論後，便全力進行與光子統一的研究，但由於期間遇上一年戰爭，結果成謎。



◆以x為觀測者而言，x1及x2是M粒子留下的影，M粒子本身H(x)仍是無法觀測到。

對高達世界的影響



筆者敢大膽說，沒有M粒子高達世界不能成立！因為不只科學上，甚至MS(不是我們那位)的出現，都是因為M粒子。M空間本身可形成力場，妨礙電波的特性，是在米諾夫斯基/伊約尼斯哥核融爐的研究中發現，研究是基於為M空間提供穩定能量，然而發現M空間與核融合的相互作用，核融合作為M空間能源，M空間把核融合的環境密封，免除了為控制電漿而加入的巨大電磁場，令核融爐的大小由十數公尺縮至數公尺，應用範圍更廣。



◆沒有M粒子的存在，不只是White Base無法於大氣內飛行，就連MS也不會出現

核融爐的小型化，加上發現M粒子妨礙電波的特點，可令當時電波主導的雷達、導彈等遙控武器失去效能。自護軍抓住以M空間下目測作戰為前提，發展出於散佈著M粒子的空間中戰鬥的兵器——Mobile SUIT。而聯邦軍利用M空間技術發展出米諾夫斯基浮游器(Minovskii Craft)，以及各類型的光能兵器，還有後來的I力場(i-Feild)裝置，都是以M粒子理論為基礎發展出來。GP

Text by 老餅痴心

老殘遊戲

SIDE ARM SPECIAL



生產商：NEC Avenue
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
發售日：1989年
PC／STG

PC-ENGINE經典 SHOOTING GAME

上期因筆者病倒所以未能為各位讀者談論懷舊遊戲，實在抱歉。經過筆者艱苦搜尋過後，終於幸得同事提供了PC-ENGINE射擊名作《SIDE ARM SPECIAL》作為今期「老殘遊戲」的主角。上次同大家介紹《源平討魔傳》之時，筆者都有大讚PC-ENGINE Hu-Card儲存大容量的優點。今次介紹的《SIDE ARM SPECIAL》更加是以CD-ROM為開發媒體，一款在當年已是一個十分大容量的SHOOTING GAME。

1999年設計出SIDE ARM機體

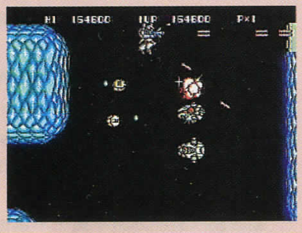
在講解遊戲玩法及系統前，先看看它有趣的故事吧。在遠古時候地球存在著謎一樣的生命體「BOZON」，在恐龍滅絕後便一直長眠著，數千萬年來再也沒有出現於地球之上。直到1999年便突然奇蹟地復甦起來，對人類造成極大的威脅。「BOZON」的破壞力非常驚人，以人類低微的科技根本沒有不足夠的防守能力應付，地球滅亡之日可以說是逐漸迫近。地球的生死存亡只差一線，人類各路英雄都集合起來，而且設計出最新型的戰鬥機器「SIDE ARM」來對付哪可怕的生命體「BOZON」......



可能在早十年前日本人對未來十年的科技抱有過於樂觀的態度，設定未來故事在1999年已有相當高的科技，然現實中我們今日生活於2000年的人所看到的都不是《SIDE ARM SPECIAL》中哪麼先進呢！哈哈！

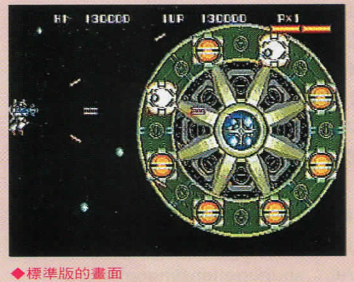
橫直雙向 兩個版本

整個遊戲總共有10關，背景有橫向抽捲和直向抽捲兩種。第1、2、4、5、7、8、9關是橫向捲動，而第3、6、10關則是直向抽捲。在一片《SIDE ARM SPECIAL》遊戲光碟裡，有兩個不同版本供玩家選擇。一個是標準版模式，另一個是B．C版模式。標準模式是街機完全忠實移值的版本，而B．C版則是為PC-ENGINE家庭GAME版本所重新設計的模式。



標準版

《SIDE ARM SPECIAL》有一個特色，就是玩者操控的機體能夠選擇向前後方向射擊。按控制器右方的按鈕II掣是向右方射擊，控制器左方的按鈕是I掣是向左方射擊。可能因玩者操控的是機械人有別於一般SHOOTING GAME的飛機，所以自機撞到牆壁不會即時墜毀。另外取得機身合體ITEM後便會有來自友方的援機到場，跟玩者的機身合體POWER UP。合體後除了增強攻擊力及加闊了射程範圍之外，其實還可以當作取了1 UP一樣，因為當機體受到敵人攻擊時不會即時壞滅，只會把POWER UP的友機破壞掉，而玩者自己操控的機身則還可以繼續戰鬥。還有將某些ITEM射擊會變成另一款寶物，玩者可依據自己的要求而向著ITEM發射，直至出現最合乎需要的才提取也未遲。



◆標準版的畫面

◆援機到來合體



B．C版

B．C的全寫為「Before Christ」，其解釋相信讀者們都知道是「耶穌降生前的世紀」，意即大約2000年前的時代。不過筆者也對於開發者設計遊戲用這歷法名詞來作模式名稱感到莫名奇妙，皆因在B．C模式中遊玩的時候都不會感到有什麼跟史前有關的東西或事件。不過無論如何這也跟遊戲性沒有太大關係，不會影響遊玩的樂趣。B．C版的內容和玩法跟標準版大致相同，而且更加設了特殊攻擊方法，可以像《R-TYPE》般按著射擊掣儲存能量，然後放開按鈕發出強力的雷射光束。在POWER UP ITEM方面則比起標準版的為少，而且沒有了最有本遊戲特色的合體ITEM。不過要數到最受玩者討厭的是，在B．C模式中自機被擊毀後，另一CREDIT的自機不會即時出現，而要畫面要跳至一關中的開頭從新開始遊戲。可能這就是家庭版和街機版遊戲模式的分別吧，若然這令人生厭的系統出現於街機版本上，相信此遊戲絕對不能生存於遊戲機中心裡面。

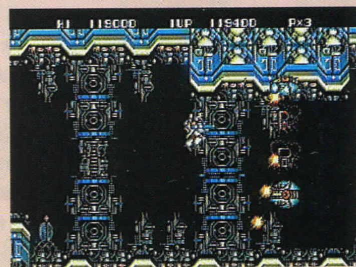


◆B．C版的畫面

◆儲存後發放的光束

屹立十年

靠近旺角警署的一所遊戲機中心相信眾遊戲迷們也會知曉。在筆者行經此地時也曾發現一部碩果僅存的《SIDE ARM SPECIAL》，而且還是絡繹不絕地有人遊玩。一款街機遊戲能夠屹立十年而依然有人欣賞遊玩，以筆者經驗所知只有寥寥可數的名作如《Final Fight》、《Street Fighter》等可以做到。能夠有這樣成果足以證明遊戲的實力，絕對是一款經典之作。GP



編聲人語



MS最愛的東西（第五回）

「GUNDAM」（高達）——相信有不少讀者都認識，也有不少人喜歡這系列，筆者亦不例外。自幼時開始已有看「無記」版的TV版「機動戰士高達」，不過當時又年幼，有不少劇情都忘掉，腦海中只留下一些精彩片段…

在眾多GUNDAM之中，筆者最喜歡的就是Z GUNDAM(ZETA GUNDAM)，筆者喜歡它並不是因為「無記」有播TV版的關係（實在太遲播了…），其實早在剛推出Z GUNDAM的模型時，已喜歡上它，主要原因是它擁有與一般GUNDAM不一樣的面孔，沒有紅色的下巴，尖尖的更是它最特別之處，除此之外，它還可以變形成WAVE RIDER，成為這形態後更能進入大氣層，這種特別的設計，在當時來說就只有它一個，而筆者親手砌的第一盒正常比例的GUNDAM模型，就是1比100的Z GUNDAM(可變形)，但是由於要塗上膠水來砌(當時還未有HG版本)，再加上當時的技術還未到家，結果它最美麗的頭部，毀於筆者手上…(淚)









Z GUNDAM的型號為MSZ-006，是加美尤以泰坦斯開發的GUNDAM mk-II和奧干開發的力奇載亞斯(リックディアス)作參考，而設計出來的機動戰士(即MS)。不能變形的MS只能局限於宇宙和陸地上戰鬥(不計V GUNDAM)，但是它卻能於空中移動，打破了受到地形限制的定律，因為這個機能，令到行動兵器的行動範圍又一大躍進。筆者除了欣賞它的外形外，就連他的性能都非常喜歡，可能是較合理罷！而筆者就是喜歡這類型的機械。

Z GUNDAM總共擁有六種武器，與一般的MS有別(一般MS只有三種武器)，分別「BEAM SABER」、「GRENADE LAUNCHER」、「BEAM RIFLE」、「HYPER MEGA LAUNCHER」、「SHIELD」和頭部的「60mm VULCAN」，其中的「HYPER MEGA LAUNCHER」為最強的武器。

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com）



時雨之VIRTUA世界

《VOOT》對戰TIPS(二)

上期講過《VOOT》是回避重視的一套遊戲，今期筆者會說明一下在《VOOT》中回避的正確方法。

有些玩者在見到子彈飛來時，就會第一時間作出回避行動。這其實是極之錯誤的做法。因為敵人的子彈是會不斷修正飛行方向的，太早回避，即是提供了時間給子彈重新瞄準你。另外，由於在回避期間是不能進行攻擊的，因此太早回避，便即是等同於減少攻擊時間，令自己陷入不利的形勢中。

其實最正確的回避法，是在見到敵人子彈飛來時先開一砲(這當然要是沒有硬直的攻擊)，然後在敵人子彈幾乎打中自己時，才進行回避動作。這樣玩者便能在回避之餘，反過來牽制對手的行動。

在高手之間的戰鬥中，雙方都會不斷將以上「回避→牽制→回避→………」的步驟重覆又重覆，而不會主動衝前攻擊，直到有一方面受傷為止。當在體力上出現差距後，領先的一方就可以全心全意進行回避，不用強行攻擊(當然牽制技仍是不能缺少的)。基本上，《VOOT》中常用的回避戰術有以下數種：一、是常時躲在障礙物後面，然後隔著牆壁使用「穿牆」的攻擊。適用機體有TEMJIN、SPECINEFF、ANGELAN和GRYS-VOK等。這招對一些沒有「穿牆」攻擊的機體如FEI-YEN、STEIN-VOK和CYPHER非常有效；二、是繞著戰場的外圍不斷前DASH，以高速度擺脫敵人的追擊。這招通常是APHARMD B和FEI-YEN等前DASH快的機體使用，但玩者一定要經常留意距離計，因為玩者在逃命時會見不到敵人；三、是利用某些機體的「無敵特攻」來逃走，然後在遠處找障礙物掩護，這招通稱「入車房」，是DORDRAY和SPECINEFF常用的回避方法；第四，是不斷在敵人的周圍空中DASH，中途用VERTICAL TURN轉幾次方向，影響敵人的判斷能力。記得要善用後DASH來繞到敵人後方著地，就不用害怕遭到反擊。TEMJIN、CYPHER、ANGELAN都可以用這個方法。（下期續）

SAKURA KI的足球場

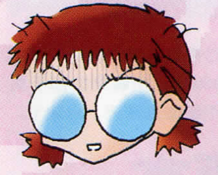
最喜歡的足球遊戲～另類篇～

在下於前兩期也提過最喜歡的育成足球遊戲和SPT足球遊戲，除了以上兩種類型之外，還有一個在下非常非常喜歡的足球遊戲——《足球小將》(キャプテン翼)系列。記得當年玩第一集的時候，在下感到非常之興奮。遊戲中的情節和人物，差不多也是和原著一模一樣。最初由小學篇打到中學篇，再由中學篇打到歐洲篇。最令在下感到十分開心的時候，就是亂打亂撞地找到岬太郎加入日本隊(當時在下是不懂日文的)。遊戲是以指令形式進行，再加上大部份人名和指令也是日文表示，當時不懂日文的在下只好一個一個地嘗試，然後把那些日文和中文解釋抄寫下來(中文解釋不是查字典而是靠估)，而且還利用那些所謂資料去教哥哥和朋友玩這遊戲，現在回想起來也感覺到十分好笑。(如果讀者也這樣認真便好了)。

另外，記得當時任天堂的遊戲卡匣十分昂貴，再加上市面上有很多翻版卡匣，在下所擁有的《足球小將》第一集也是翻版卡匣(年紀小小的在下並不知道是翻版的)。直到這遊戲推出第二集的時候，在下用了三百多元利是錢購買。才知道原裝的卡匣會有盒和說明書等物品附送，在下真的十分之蠢(アホ)。

說回遊戲的續集是在下最喜歡作品，除了遊戲的故事是原創之外，遊戲畫面的進化程度也令在下非常驚喜。不過要數這系列中最不喜歡作品，就是PS版的(キャプテン翼J)。遊戲的玩法完全不同了，玩法好像SPT類型那樣控制，還有出招必時輸入指令的方法也不好，令到是遊戲FANS的在下非常失望。最後，在下十分之希望TELCOM可以在現今主機強橫的年代，再次把足球小將製作成為遊戲推出，不過相信機會並不大就是了(嗚嗚……)。

PS：如果各位對於在下的言論有什麼意見的話，可以E-MAIL到billycyk@gameplayers.com給在下。



小璘的快適空間

《Comic World 9》續報(笑)

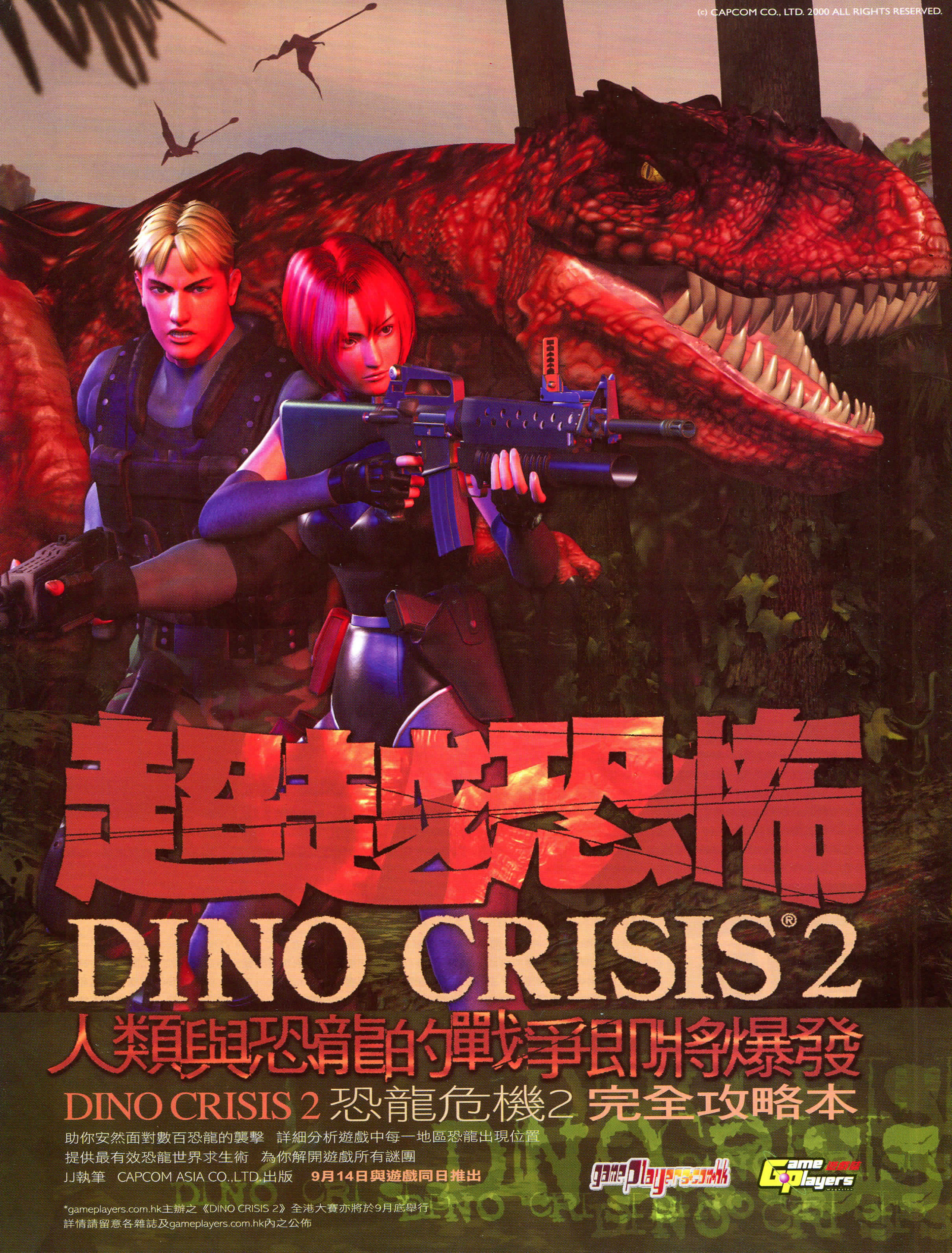
雖然小璘參加了《Comic World》已有多次，但是今次卻十分特別；因為除了趕稿(同人誌的稿)趕得特別辛苦(苦笑)、會場變得特別豪華(相對地租金也很貴…)，和第二次同時擺檔、同時做本誌的報導外，還是首次以超近距離為日本聲優做訪問，所以心情十分緊張，也特地為了在《CW》那天不會變成熊貓眼，而於那天清晨4時才睡！(平時《CW》前夕是通宵的…)

由於要為了本誌的報導拍照，所以基本上整天也是四處行，沒有「睇檔」的份兒……幸好有姐姐和朋友的幫忙，才不致於留下「吉檔」。可能是因為一向的《CW》都沒有很多坐檔的機會，所以都習慣了和沒有什麼深刻印象……(苦笑)而這次令小璘最難忘的，仍是跟結城比呂做訪問，我想隨風也是被他而弄致頭昏腦脹吧！(笑)

這個訪問雖然為時不長，不過也能讓小璘看過夠了！(為何說到好像看怪獸似的？！)面對著沒有想過能以近距離和輕易地見到結城，在訪問時真的害怕得有點手震，還差點連問什麼問題也忘記了……另外，由於小璘的日文能力有限，亦有點擔心不能問到他什麼，幸好得到翻釋小姐的協助，才能成功做到訪問，真的很多謝她！而在這難得的機會下，又怎會放過與結城說話、簽名和合照這難得的機會，於是「那三件」重要的事情全都做齊。然而到最後才發現竟沒有為自己留下他的簽名，那三張送給讀者的簽名板可是「私伙」帶來的！！在訪問過程中，小璘覺得結城給人很和藹可親的感覺，又喜歡逗笑，一點架子也沒有。(因為始終認為藝能界的人很喜歡擺架子)所以雖然自己並不是他的Fans，亦對他留下了好印象。

不過除了結城的訪問之外，仍有一些很深印象的事情，其中就例如見到某位本誌的讀者，希望「那位讀者」能寄給小璘有關那本同人誌的感想吧！(爆)

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com



(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
超越恐怖
DINO CRISIS® 2
人類與恐龍的戰爭即將爆發
DINO CRISIS 2 恐龍危機2 完全攻略本
助你安然面對數百恐龍的襲擊　詳細分析遊戲中每一地區恐龍出現位置
提供最有效恐龍世界求生術　為你解開遊戲所有謎團
J.J執筆　CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版　9月14日與遊戲同日推出
*gameplayers.com.hk主辦之《DINO CRISIS 2》全港大賽亦將於9月底舉行
詳情請留意各雜誌及gameplayers.com.hk內之公佈
gameplayers.com.hk
Game Players

TEXT BY史萊姆勇者SAKURA KI

PS	
生產商：	ENIX
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RPG	

DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

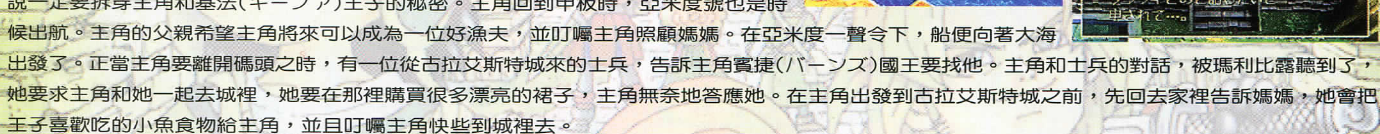
~伊甸之戰士們~

啓動石板之旅

從漁村開始的物語

在這個世界之上，大部份地方也是海洋，只有一個大陸名叫艾斯特島(エスタード島)。島上只有一條漁鐘村(フィッシュベル村)和古拉艾斯達度城(グランエスタード城)，還有一處被稱為禁斷之地的謎之遺跡。從遺跡的秘道傳來一些對話，似乎要隱瞞他們來這裡的事。鏡頭轉到漁鐘村，正當回家的主角被村中女孩瑪利比露(マリベル)捉著，追問他去過那裡，但主角並沒有告訴她的意思。瑪利比露顯得很不忿，還說她始終會知道。臨走前提醒主角，明天是亞米度號出海捕魚的日子。主角回到家中看到父母已經入睡，他只好回到二樓的房間睡覺。翌朝，主角的媽媽把主角叫醒，告訴他今天是亞米度號出海捕漁之日，主角的父親早已到了碼頭準備。主角到了一樓時還被媽媽囉嗦遲起床的事，她還叫主角到碼頭幫手，並且把父親喜歡的小魚三文治送過去。

主角到了碼頭後，走到船上把三文治交給父親，他便會叫主角到船室幫手準備。主角在船室第二層發現亞米度船主的女兒瑪利比露，她正在躲藏在木桶之間。船上的廚師發現後便叫她離開，她罵主角是個蠢材，還說一定要拆穿主角和基法(キーファ)王子的秘密。主角回到甲板時，亞米度號也是時候出航。主角的父親希望主角將來可以成為一位好漁夫，並叮囑主角照顧媽媽。在亞米度一聲令下，船便向著大海出發了。正當主角要離開碼頭之時，有一位從古拉艾斯特城來的士兵，告訴主角賓捷(バーンズ)國王要找他。主角和士兵的對話，被瑪利比露聽到了，她要求主角和她一起去城裡，她要在那裡購買很多漂亮的裙子，主角無奈地答應她。在主角出發到古拉艾斯特城之前，先回去家裡告訴媽媽，她會把王子喜歡吃的小魚食物給主角，並且叮囑主角快些到城裡去。

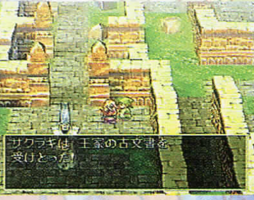




CHECK

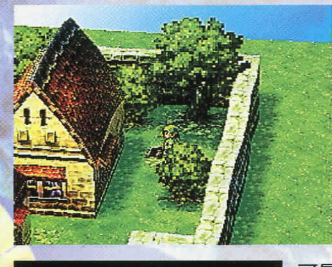
玩者在開始遊戲的時候，要選擇製作冒險書(ぼうけんのしょをつくる)，然後便可以替主角改名了。如果玩者要與人們談話和調查物件時，玩者可以只按△掣來進行。不過如果需要使用道具和設定作戰等指令時，必須要按○掣開視窗選擇指令。遊戲的進行期間，每當玩者到達了新的地方，必定要把所有的木桶、花盆和樽等物品打破，因為有很多的道具和金錢也會收藏在內。不過如果玩者之前已經打破了的物件，再打破也不會有新的道具或金錢在內。另外抽屜和掛在牆上的袋子，玩者也要大肆搜索一番。雖然很像小偷一樣，不過這也是RPG世界中被允許的事情。





遺跡中的古代神殿

古拉艾斯特城位於漁鐘村的西北面，主角和瑪利比露來到城前的市鎮，瑪利比露因為有事而和主角道謝後離開。主角獨自進入城堡的二樓時，看到國王正在找基法王子。國王發現主角來了時，便請主角座好，還叫主角看著他的眼睛好好聽他說。國王最近覺得王子的行為很古怪，這次還把王妃珍貴的太陽石指環拿走。國王拜託主角找王子，並且勸告他不要再那麼吊兒郎當，行為要像個王子才可，這樣主角便去老地方找好友基法王子。從魚鐘村往東北方行便可到達古代遺跡，王子在一座石像之前等待主角。和王子談話後，他會把王家之古文書交給主角，並且叫主角趕快看。這時玩者只要在道具中選擇(王家の古文書)後再使用(つかう)，然後再調查身旁的石像。不過他們解不通那些古文，只發現書中賢者之畫



與他們面前的石像很相似，但必須要把畫中太陽之謎解開才可。在沒有線索的情況下，王子先回到城中查探，主角也自己回去。

主角回到城前的市鎮時，可以在市鎮右上方，近樹林旁邊的秘道找到「萬事通」老人替主角解讀古文書。在等他解謎的時候，主角到鎮上的酒場，會看到主角的叔叔喝醉了，而且拿著一顆熱力石子(ホット ストーン)追求那位兔女郎。當他看到主角的時候，便叫主角替他結賬後離去。然後主角可以到他的家裡和他說話，之後在床邊調查便可以取得熱力石子。跟著主角走到鎮上那口井旁邊，與那婦人對話後會發現井中有發光的東西，只要下井調查便可取得真珠玉(しんじゅ玉)。找到兩個很像太陽的東西後，主角便想去古代遺跡試試看。主角在石像前調查過，可是看來那兩個東西並不是謎題中的太陽。這時主角發現了王子留下的字條，叫主角到城堡中的房間找他。

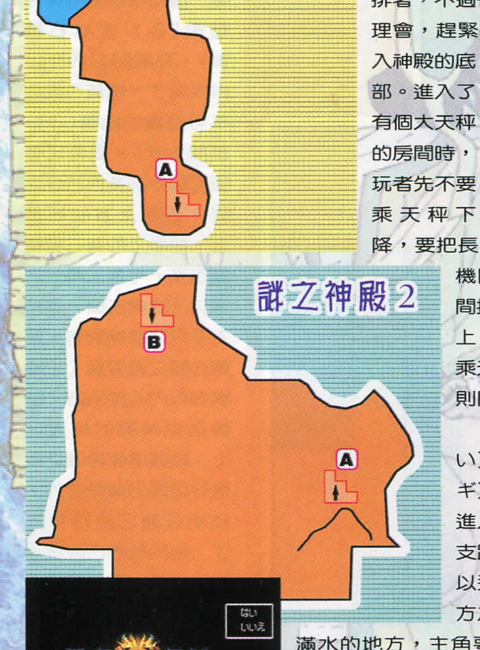
主角到了王子的房間，原來王子和他一樣，試了各種方法也未能解開太陽之謎。這時王子問起那本古文書在那裡，主角才告訴他交給了「萬事通」老人解讀古文字。王子聽後很興奮，因為可能有機會解開遺跡之謎，於是便催促主角去那老人那裡。當主角來到時，老人剛剛把古文解讀過來，王子顯得十分心急地追問。原來古文書畫中發光的部份並非指太陽，而是指從內心發出來的意念。只要站在守護大門的賢者之像前，誠心誠意地祈禱，內心那份意念便會傳到石像那裡，它便會顯示進入神殿的路。不過老人補充一點，必定要是被選中的人才能辦到，而王子卻很有信心會發生奇蹟。二人正要去遺跡的時候，有兩名士兵來找王子回城，王子便叫主角留在家中等他再一起出發。



到了晚上，主角被王子叫醒了。由於王子拿了珍貴的太陽石指環，被國王教訓了一頓後，還把他關在房裏，因此到了深夜才能前來會合。二人一起再到古代遺跡的賢者之像面前，王子會問主角準備好沒有，選擇是(はい)便會開始進行祈禱。王子向著賢者之像面前，和主角一起誠心地祈禱，祈求如果他們是被選中的人，便請賢者之像打開新的道路。這時，可能他們二人當中，有一個人的意念令到賢者之像產生光輝，並且轉身向著神殿入口發出一道光，這樣神殿的入口便被打開了。王子顯得十分之興奮，還第一時間走到入口，主角見狀當然跟上去。

謎之神殿復活

主角和王子進入了遺跡後，利用長梯直達遺跡的底部。在神殿入口前的石碑調查後，可以看到一些古文字的提示。



謎之神殿 3

謎之神殿 4

進入神殿之後會看到有四座手持火具的石像，主角只要在火盆的左手邊調查，畫面右手邊的石像便會移開，主角只要觸動地上那機關，牆邊的秘道便會自動打開，並且在內裡的寶箱中可以得到聖者之盔(聖者のかぶと)。當主角繼續前進的話，會看到四個聖者之像平排著，不過暫時不要理會，趕緊在G點進入神殿的底部。進入了有個大天秤的房間時，玩者先不要乘天秤下降，要把長走廊的石塊推到最左邊的機關上，然後進入左邊的房間把石推在機關上，再把走廊的石推到另一個機關上。把兩間房的最接近的通道打開後，主角便可以乘天秤下來。玩者要盡快走到左邊房間的入口，否則門會再次被關上。

主角一直走到獅頭像的面前，調查後選擇是(はい)，便會把手放進獅口內，把古代之鍵(古代のカギ)拿到手。回到之前經過的N點，再利用古代之鍵進入大門之內。經過R點之後，玩者要通過一些分支路，不過只要順著左右左左便可以通過。當主角到了一個廣大的地方之內，會看到一邊乾涸和一邊充滿水的地方，主角要利用T點的長梯通往另一個大堂。玩者首先走到龍像前的水晶台把水晶拿，之起後走到另一邊的水晶台前放下。原來用來隔著水的龍像





便會下降，另一邊的龍像便會升起。主角利用乾了水的通道回到下層，玩者會看到原先沒有水的地方也充滿水，而有水的地方亦會乾涸起來。玩者只要乘坐水中的木筏沿著水路前進，便可以取得聖者之劍(聖者のつるぎ)和聖者之盾(聖者のたて)。

主角再乘木筏回到V點，一直到了最深的房間內，只要觸動上下左右的機關，地上會有一些石柱升起。只要從四色石柱望向壁畫，然後記著什麼顏色看到什麼怪物，玩者便可以去U點解謎。首先把左手邊中間的怪物石板移到黃色機關上，跟著把最下那塊移到綠色那裡。接著把右手邊最下那一塊移到紅色機關，最後把最上那塊移到藍色機關上。只要把四塊石板正確地擺放，那道門便會自動地打開。主角取得聖者之甲(聖者のよろい)後，便集齊四件聖者之具。回到入口前擺放著四座賢者之像的地方，從左手邊開始順著放「聖者之甲」、「聖者之盾」、「聖者之盔」和「聖者之劍」，跟著神殿的入口便會打開。

二人進入神殿之後，會看到那裡有兩個巨大的賢者之像，而且兩個也是手持著火炬的，房間中還有九個大火盆放置著。玩者首先取藍色的火把，走到右邊那巨大石像旁邊，然後把火炬點著。這時留意石像會顯示著，那一個火盆需要點藍火，玩者跟著便可以按指示把火盆燃點起來。接著便輪到紅火了，只要跟著之前燃點藍火的步驟進行便可以。主角把火盆正確地燃點後，房間的大門便會被打開，二人便可以進神殿之內。

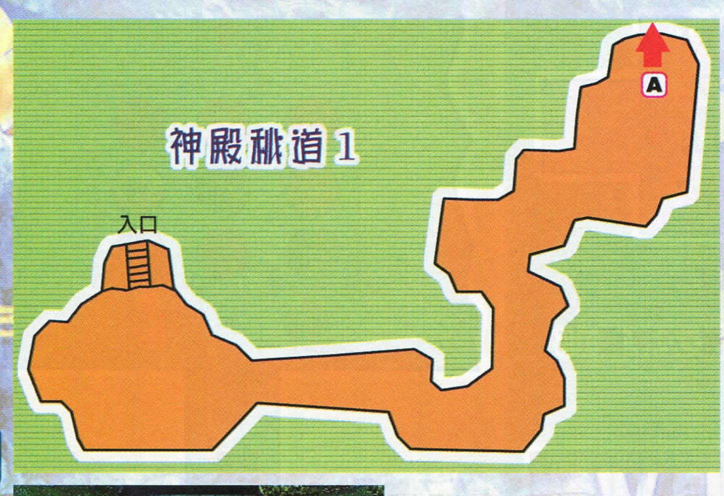
一進入去便可以取得一塊不可思議的黃色石板(ふしぎな石版黃)，在遺跡之內可以再找到了一塊黃石板和不可思議的地圖(ふしぎなちず)。跟著玩者便可以走到黃色石版之間，在左上方的石板上，把手上的黃石板相嵌起來，可是主角他們還欠一塊黃石板，這時王子只好提議到有火點著的藍之殿看看。主角觸到殿內的旋風時，被轉送到神殿的秘道之上，經過這條秘道之後便可以返回神殿之外。回到外面已經是早上了，由於他們已經沒有石板在手，因此只好各自回家和搜集石板。王子還叫他留意一下四周圍沒有發現石板，如果有什麼進展的話，便馬上來城裡找他。



機關
機關
機關
機關
謎之神殿15
紅之神像
藍之神像
火盆
藍色火把
紅色火把
聖經
謎之神殿17
石碑
水晶台
龍像
謎之神殿13
謎之神殿16
聖者之劍
寶箱
寶箱
聖者之甲
謎之神殿14
紅色石板之間
閘
黃色石板之間
紅之殿
黃之殿
黃石板
不可思議地圖
綠之殿
藍之殿
綠色石板之間
石碑
黃石板
藍色石板之間
謎之神殿18

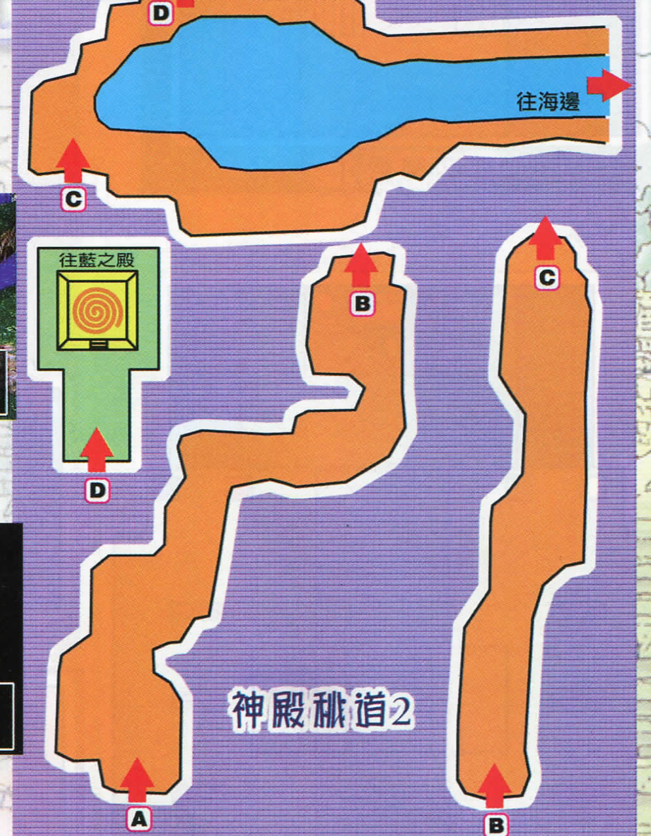
可憐的英雄之妹

當主角回到漁鐘村之後，亞米度號也剛剛回來。從村民和船員的對話內容看到，主角的父親也平安回來，而且今年的漁穫也不少呢。主角回到家中，媽媽說主角的午飯被他的叔叔吃了，還把珍貴的酒喝乾。爸爸說今年的漁獲是十年來最好的，但不及主角出生的那一年，好像是為了慶祝主角的出生。當提及古老的石板時，原來主角的爸爸有一塊黃色的石板，主角得到後便立即去古拉艾斯達度城找王子，可是在出門口前，被醉了的叔叔取回之前拿去的熱力石子。到了城中便可直接到王子的房間，王子看到主角手上的黃石板，便問主角從何得來，還說這是非常偶然的事，相信這是命運對他們作出的安排，並且催促主角立即趕去神殿。



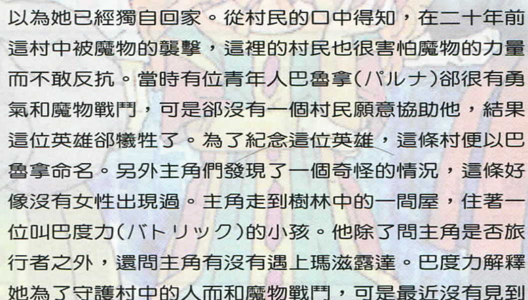


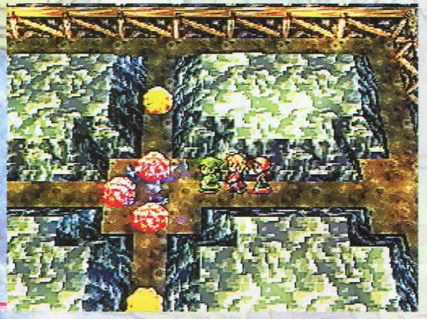
二人來到神殿的入口時，從背後傳來瑪利比露的聲音。他們二人的秘密終於被她發現，她還埋怨主角不把這有趣的事情告訴她，還要求主角讓她加入。主角在無可奈何的情況之下唯有答應她，王子卻顯得很不耐煩。眾人走到之前還欠一塊的黃石板上，嵌上最後的一塊黃石板。這時石版發出耀眼的光芒，眾人在驚訝之時已被一股力量吸走。王子首先醒過來並把二人叫醒，眾人只知在神殿發生了一些事，但這地方在艾斯特島未曾見過。瑪利比露說因為天色太暗，而且氣氛也不多對勁，說罷便獨自回家去。可是她在離開不久便傳來尖叫聲，主角和王子便立即上前察看。在眾人眼前出現的是三隻史萊姆，於是便開始第一次的戰鬥。



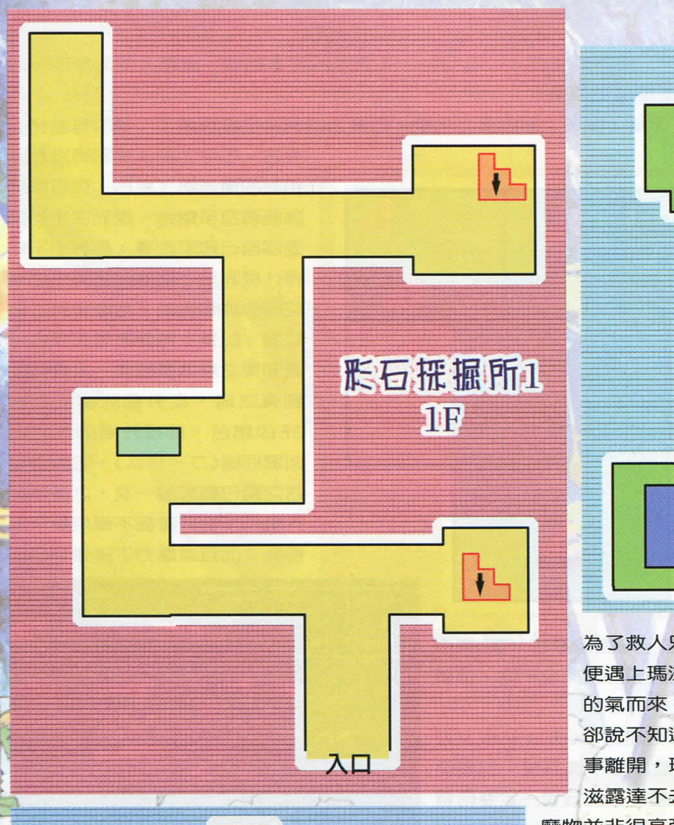
把史萊姆打倒後，瑪利比露便開始埋怨主角二人帶她來到充滿魔物的鬼地方，而且還要主角負責安全地送她回家。不過王子看到真正的魔物時，卻顯得十分興奮。瑪利比露當然看不過眼，但是總不能一直留在這裡，於是眾人便繼續前進。當眾人來到看似墳墓的地方時，有一位女戰士見到主角們顯得很吃驚。王子立即向她解釋，還向她作自我介紹，而女戰士的名字叫瑪滋露達。瑪利比露問她為何這裡的天色會這麼暗，而且墓旁還種滿雜草。瑪利比露突然記起自己帶著花的種子，還把所有的種子送給了瑪滋露達。瑪滋露達向她道謝後，便在墓前把種子撒播。她接著問主角們有什麼打算，並且說主角們不能回去。為了多謝主角們，她會帶眾人到村子去休息。眾人出了森林後便可以看到烏多巴魯拿村(ウッドパルナ)。

眾人到烏多巴魯拿村後，卻不見了瑪滋露達的蹤影，眾人以為她已經獨自回家。從村民的口中得知，在二十年前這村中被魔物的襲擊，這裡的村民也很害怕魔物的力量而不敢反抗。當時有位青年人巴魯拿(パルナ)卻很有勇氣和魔物戰鬥，可是卻沒有一個村民願意協助他，結果這位英雄卻犧牲了。為了紀念這位英雄，這條村便以巴魯拿命名。另外主角們發現了一個奇怪的情況，這條好像沒有女性出現過。主角走到樹林中的一間屋，住著一位叫巴度力(パトリック)的小孩。他除了問主角是否旅行者之外，還問主角有沒有遇上瑪滋露達。巴度力解釋她為了守護村中的人而和魔物戰鬥，可是最近沒有見到









彩石採掘所2
B1F

她，就是因為她不在，所以他的爸爸才會被魔物戰鬥受傷。村子醫生說這傷要有綠色寶石的光才可以醫治，但要到這條村東南面的彩石採掘所找尋。可是村中沒有人幫他去取，因此要求主角轉告瑪滋露達，替他找綠色寶石醫治他的爸爸。

主角為了要救巴度力的爸爸，於是便前往礦山找綠色寶石。在入口前的小屋中，那位大叔向主角們叮囑，這裡會有很多魔物的出現，可是為了救人只好繼續前進。主角進入迷宮不久便遇上瑪滋露達，她原來感覺到這裡有魔物的氣而來。王子把巴度力的願望告訴她，她卻說不知還有沒有綠色的寶石。說罷便說有事離開，瑪利比露覺得她有點冷漠。既然瑪滋露達不去，唯有主角們去一趟。謎宮中的魔物並非很高強，最適合玩者在這裡修練一下，只要稍為注意HP的回復便沒有問題。在迷宮之內會有很多顏色寶石出現，玩者只要把相同顏色的寶石相碰，兩顆寶石便會消失。利用這方法消除阻礙前進的寶石，便可以到達B6F。在這一層的中央地方，主角會發現有顆綠色的寶石。當主角們走近那寶石時，瑪滋露達再次出現。她因為擔心主角們的安危，所以便跟著前來。她割下寶石的碎片後，交給主角帶給巴度力。臨行前叫主角們回去時小心魔物，還把木公仔(木の人形)送給主角。瑪滋露達說是少女時她哥哥送的，她一直把她留在身邊，但和現在的她並不合襯，如果主角不喜歡便把它棄掉，說罷又再獨自離開了。



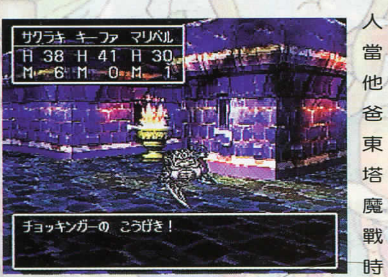


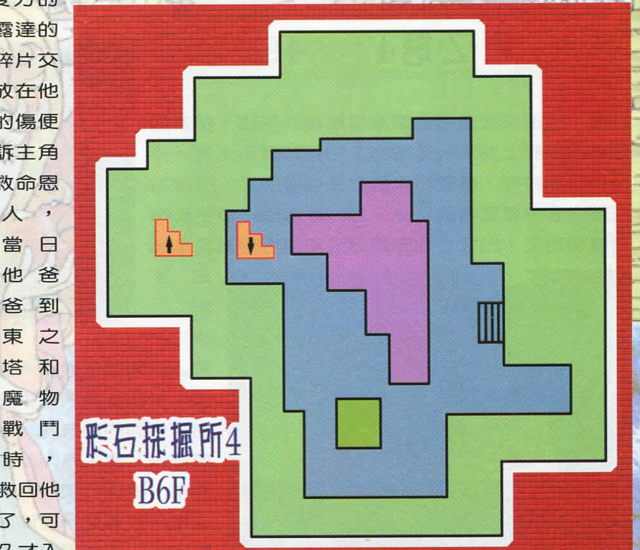


B2F
B3F
B4F
彩石採掘所3
B5F

主角回到村中巴度力的家，告訴他遇到瑪滋露達的事，還把綠色寶石的碎片交給他。巴度力把寶石放在他爸爸的旁邊，他爸爸的傷便立即痊癒。巴度力告訴主角瑪滋露達是他父子的救命恩人，當日他爸爸到東之塔和魔物戰門時，在門外被魔物打傷，幸好她及時出手救回他爸爸一命。巴度力解釋過後，便叫主角們在村中留宿。王子一上床便立即睡著了，可是瑪利比露卻睡不著，她十分擔心以後會否無法回到漁鐘村見父母，擾攘了很久才入

サクラキ キーファ マリベル
H 38 H 41 H 27
M 10 M 0 M 9
ゴーレムの こうげき！

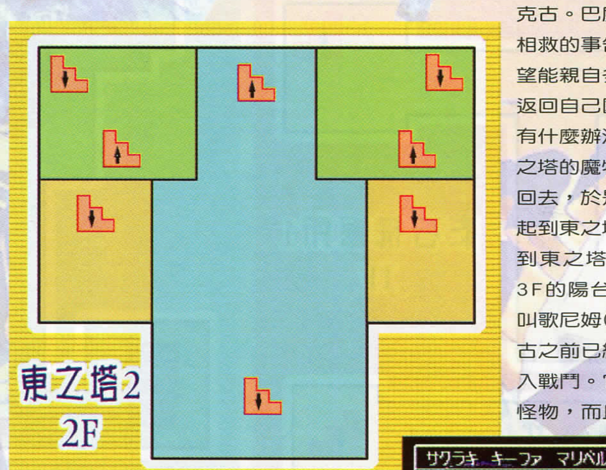


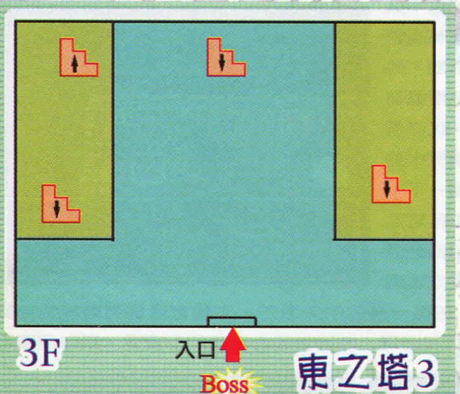


睡。鏡頭出現了一幕回憶的情景，一位小女孩因為擔心她哥哥和魔物的戰鬥，便叫他和眾人一起行動。不過她的哥哥相信，集眾人的力量便可以對抗魔物，還把一個木公仔送給她，請她好好珍惜公仔，原來這個小妹妹便是瑪滋露達。

主角們起了床後，便馬上到巴度力的家。巴度力的爸爸已經痊癒了，他的爸爸名叫克古。巴度力把主角和瑪滋露達相救的事告訴了克古，克古很希望能親自多謝她。提到主角們要返回自己國家的事，克古也不知有什麼辦法，但他卻提議先把東之塔的魔物消滅，可能會有方法回去，於是主角便答應和克古一起到東之塔消滅魔物。主角們來到東之塔，從外圍的梯級上到3F的陽台，那裡守著的魔物名叫歌尼姆(ゴーレム)，它認出克古之前已經來過一次，之後便進入戰鬥。它只是隻不懂用魔法的怪物，而且攻擊力不算強，相信玩者很簡單便可以擊敗它。玩者留意在1F和3F也會有入口，但兩個入口所經過的路完全不同，但最重要在1F取得紅石板。

寶箱
紅石板,青銅小刀
1F
東之塔1
入口



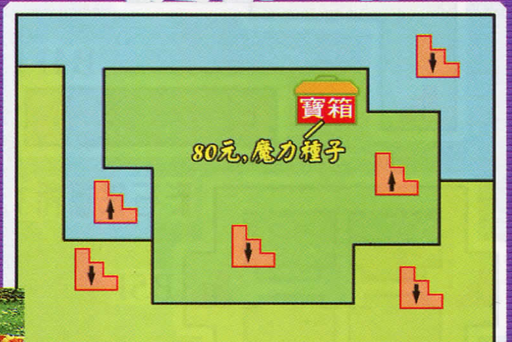


到了四樓的中央，魔物超其加(チョッキンガー)會守在那裡。它的一般攻擊不算很強，但要留意它的特技攻擊會比較利害。因此玩者一定要留意隊員之間的HP，不夠20便要立即回復。把超其加打敗之後，它便叫首領打倒主角們。它的首領原來是瑪滋露達，她出來後便一刀殺掉超其加，跟著便化身成一隻怪物。她承認自己是這場災禍的元凶，由一股力量令她復活過來，這時克古才記起瑪滋露達便是村中英雄巴魯拿妹妹。她說如果要把村中的女子救回來，還有主角們要回到自己的世界，便要動手把她殺掉。由於瑪滋露達看到巴度力追著獨力戰鬥的克古，和她以前追著巴魯娜一樣，她才會心軟把克古救了。不過現在為了要把世界回復過來，克古和主角只好與她一戰。在這一場戰鬥之中，瑪滋露達完全沒有任何動作，彷彿要把自己的性命犧牲，用來救回村子和主角們，就算玩者選擇逃走，克古仍然會作出攻擊。

サクラキ キーファ マリベル
H 25 H 52 H 30
M 2 M 0 M 1
マリベルの こうげき！

Boss
東之塔4 4F

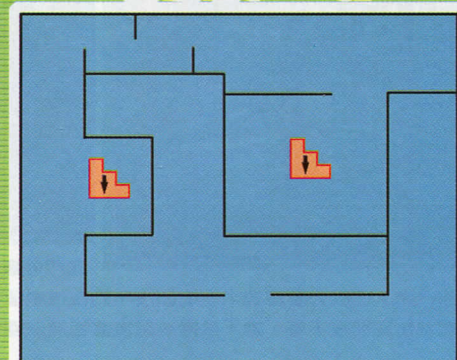
克古把瑪滋達打倒後，他正要上前給她致命一擊。主角和王子們感到瑪滋露達很可憐，於是便上前阻止克古。克古解釋他也十分之難受，要親手斬殺英雄之妹絕非他願。可是如果不殺了她，村中的女子便不能回村，島上的黑暗也無法復原。瑪利比露也忍不住阻止克古，這時瑪滋露達很感謝主角們的好意，也很感激瑪利比露當日給她的花種，接著她便在這世界上消失。這時島上由黑暗變為光明，主角們回到村裡，看到村中的女子也回來了。巴度力在屋外等待著克古的回來，克古告訴他以後不用再和魔物對抗，巴度力也要把這消息告訴瑪滋露達而走了出去，眾人只有無奈地進入屋內。克古對主角們道謝之後，告訴主角只要根據瑪滋露達的說話，在與她首次見面的地方內，主角們便可以回到自己的國家之中。當主角再到最初的墓前，發現當日種下的花，現在已經開得很茂盛，而巴度力也在花叢之中。主角把當日瑪滋露達給他的木公仔送給巴度力後，便利用旋風轉送回神殿之中。







パトリック「あ サクラキさんたち。
見てよ。このへんにだけ
花が 咲いてるんだ。



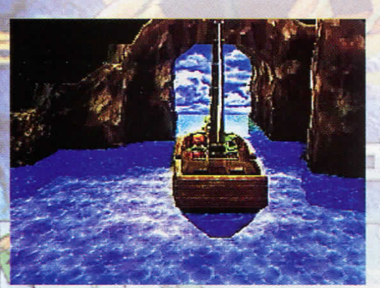
出現新大陸

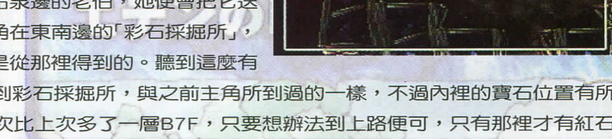




眾人平安回到神殿，彼此對之前發生的事好像做夢一般，但不可能三人也一同做相同的夢。瑪利比露忽然想起已經離家很久，回去定會被媽媽㘈嗦。王子也有同感而先返回城，瑪利比露也催促主角趕回漁鐘村。回到漁鐘村便各自回家，主角的媽媽因為主角沒了蹤影而責罵他，之後便告訴主角北面出現了新的大陸，主角的父親和亞米度二人也因為此事而去了城見國王，主角聽後便去城裏打探消息。當主角和他的叔叔對話時，他會問主角父親和亞美度是否為了新大陸的事而進入城裏，如果玩者選擇是(はい)的話，他便會給玩者「利害聖水」(すごい聖水)。主角繼續在城內打探情報，得知王子氣沖沖地去了「萬事通」老人那裡，主角便去找王子。在老人的屋外找到了王子，王子因為不能參加新大陸調查團而生氣，還叫主角回去漁鐘村的海邊洞穴等他。

主角照王子的說話，去了漁鐘村海邊洞穴，王子和瑪利比露正在等待主角前來，但王子對於瑪利比露的出現有點不滿。三人合力地把地上的石塊移開進入秘道，便到達主角和王子的秘密港口。那裡有一艘舊船停泊著，





這是主角和王子二人花了二至三年時間，把舊船修理而成，可是卻被瑪利比露取笑不及她家中的船。在王子一聲令下，三人便乘著這艘船出發到新大陸。三人向著北面的新大陸進發，到達了大陸之後，發現和之前到過的烏多巴魯娜很相似。在村中西邊的屋內，老婆婆所在的房間中發現了一塊綠石板。只要答應幫婆婆帶口訊給泉邊的老伯，她便會把它送給主角。和泉邊的老伯說話，他會告訴主角在東南邊的「彩石採掘所」，會有一些石板出現，婆婆給主角那一塊也是從那裡得到的。聽到這麼有用的情報，主角便去彩石採掘所一看。來到彩石採掘所，與之前主角所到過的一樣，不過內裡的寶石位置有所不同，從1F到B5F也不會出現魔物。這一次比上次多了一層B7F，只要想辦法到上路便可，只有那裡才有紅石板可取。

紅石板

彩石採掘所5
B7F

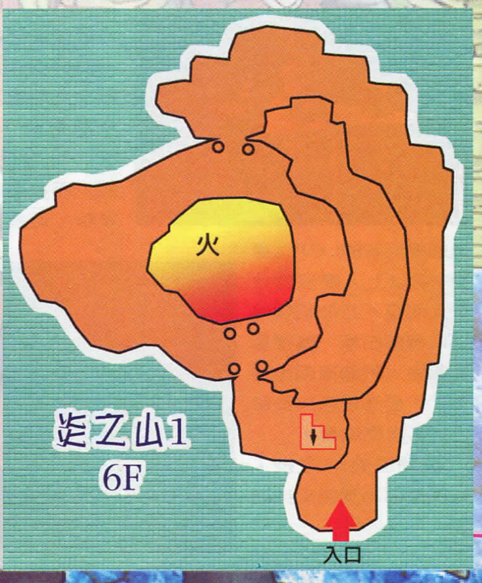
按照主角們得到有關新大陸的情報，和主角之前所到過的地方大致相同，只是時間上好像過了很多年的大陸。主角們得到石板之後便乘船回城裏，和城門旁邊的守衛對話，他便會為王子降下城橋。在城內找到了萬事通老人，他來城中想探望好友，可是卻被守衛阻攔。他要求主角們幫的忙，王子便吩咐守衛開門。老人和好友一輪鬥嘴後，便談起新大陸的事。王子把他們從神殿和石板等事情告訴老人們，他們顯得半信半疑。



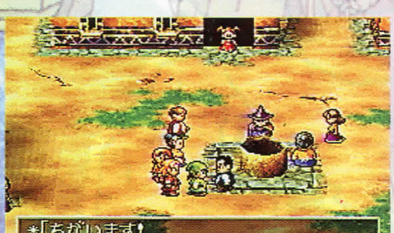


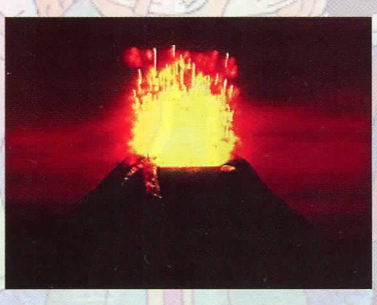
老人叫主角們利用那木筏，到城內找石板給他們看。主角們利用木筏繞到城堡背後的入口，便可以在地下有書櫃的房間裏，調查書櫃便會發現密室，並且在裏面找到紅石板。把那塊石板給老人看，他認得這時王子叔叔留下的物件，還說這是可以發掘更多新大陸的石板。老人鼓勵主角們繼續用心去冒險，以便發掘更多的新大陸。主角們手上的紅石板，已經足夠嵌出一塊完整的石板，發掘一個新的大陸。

火炎之祭典



主角們在紅色石板之間的左上方，把手上紅色板嵌成完整一塊，接著又再被轉送到另一個大陸之上。主角們沿著右手邊的路向下走，便會到達了艾干村(エンゴウ)。這個村中的居民都是信奉「炎之神」，除了白天也會生火之外，就連地震也當是炎之神向他們打招呼。村中最大那間屋子是長老的家，村中還有一位叫巴美拉(パミラ)的巫師，她懂得占卜之術和製藥。主角先到長老之家二樓打個招呼，正當和長老說話時，又再發生輕微的地





職業特「攻」隊

PS PS2 DC N64

炎之山2
5F
火

震。長者看到主角們驚慌的表情，便笑著和主角們解釋，艾干村所信奉的炎之神，在北面那座炎之山發怒，並非是火山引發的地震。今天正是村中的「炎之祭典」，長老請主角們先到宿屋休息，稍後再和村民一起參加祭典。當主角們睡醒的時候，看到村中的井口聚集了很多人，那位巫師巴美拉從占卜中看到，北方那座火山會在村民進行炎之祭典時，噴出熔岩把整條村掩沒。可是由於村民對炎之神也非常敬重，因此全都不信她的說話。這時長老走過來聽到巴美拉的說話，他顯得相當憤怒，還叫巴美拉到他的家中再說，不要引起村民的不安。

炎之山4
3F
回復點
火
寶箱
草藥,110元



主角們走到長老之家二樓，聽到長老和巴美拉在爭吵。巴美拉說她是位予言師，有責任把予言告訴人，避免人們發生不幸。不過長老覺得她只是一位製藥師，如果取消炎之祭典，便會真的把炎之神激怒，說罷便走出露台向村民宣佈今晚進行祭典。巴美拉感到十分無奈，只好向旅行者身分的主角們求助，並叫主角們到她的家中相談。當主角到了她家裡，自我介紹一番後便問主角信不信她的予言。她說予言雖然是說未來的事，但是人可以把予言的未來改變過來，並拜託主角們在炎之祭典當中幫助她。由於晚上才會開始祭典，於是她便叫主角們到宿屋稍作休息。

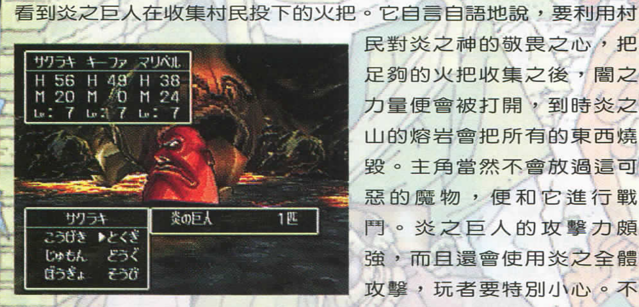


炎之山3
4F
火

到了晚上炎之祭典的宴會已經開始了，村民們高高興興地吃喝玩樂。和長老交談過後，主角便到巴美拉那裡。她向主角解釋今晚的行動，當主角們在炎之山進行「送火儀式」之時，她會替主角們開路，讓主角到炎之山的中心調查。主角再走到屋外，看到每個人手上也有一支火把。在村中的左上角找到長老，他把火把交給主角後，全村的人便一起到北面炎之山進行送火儀式。主角到了炎之山時，看到村民再已排好隊伍，準備進行送火儀式。主角從斜坡走到炎之山的入口，長老會來帶領主角們到送火之地。長老示範把火把投到炎之山中，炎之神便會保祐村民的平安。主角們輪流把火把投下，跟著便輪到排隊的村民送火。這時主角在下方找到巴美拉，她會叫主角盡快到山中調查。

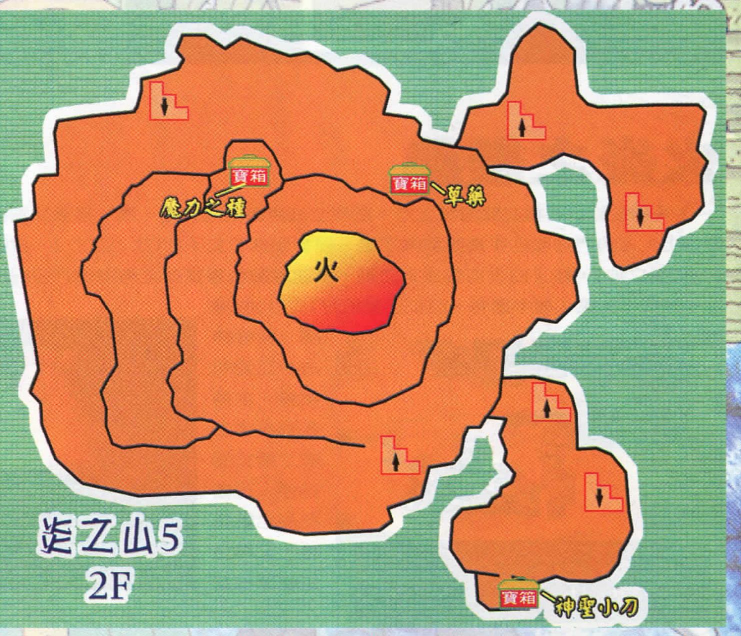
*「ぬっふっふっ。
もうすぐ……おわる……。

這版的迷宮比較複雜，要兜兜轉轉才可以到達5F中央的火炎地帶。玩者可以從這裡跳到下一層，留意3F會有回復點。跳到1F的時候，主角會看到炎之巨人在收集村民投下的火把。它自言自語地說，要利用村民對炎之神的敬畏之心，把足夠的火把收集之後，闇之力量便會被打開，到時炎之山的熔岩會把所有的東西燒毀。主角當然不會放過這可惡的魔物，便和它進行戰鬥。炎之巨人的攻擊力頗強，而且還會使用炎之全體攻擊，玩者要特別小心。不過如果玩者的LEVEL達到7或以上，便沒有什麼大問題。打倒它後可以取得藍石板，連帶那個收集火把的東西也消失了，但那黑色火炎卻仍然不斷燃燒著。



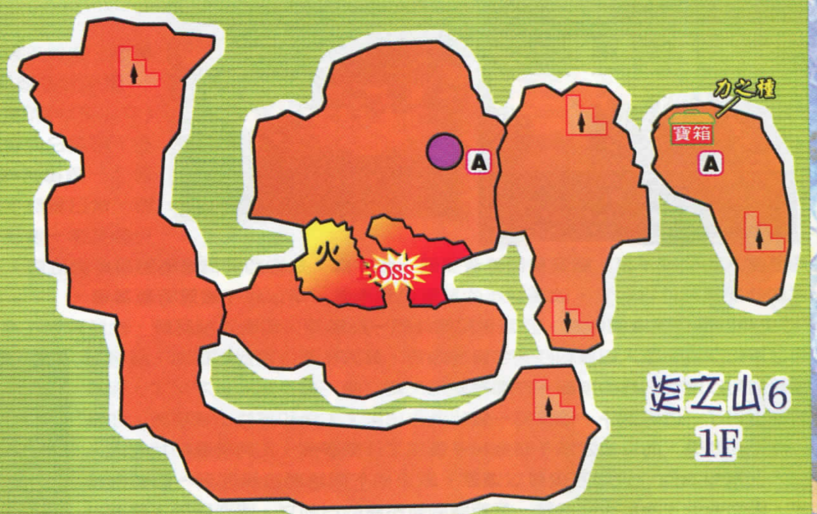
主角回到6F之後，村民都因為黑色火炎而







害怕。主角與長老和巴拉美對話時，巴拉美從水晶球看到主角和他叔叔的樣子，他叔叔手上的那瓶液體可以把黑色火炎淨化。那瓶液體便是之前主角取得的「利害聖水」，主角便立即使用那聖水，果然黑色火炎便消失了。長老問事情是否已經完結，巴美拉說不會有問題。他便向主角們道謝，還稱讚主角是村中的英雄。既然事情完結了，長老便帶同所有人回去。回到艾干村後，村民為了主角們開了盛大的宴會，一直玩到深夜才結束。翌朝，主角們便去找巴拉美的家，她為了多謝主角，便把藍石板送給他，主角便帶那石板回到原來的世界去。



禁止冒險？！

主角們回到原來的世界後，便到王子的城裏去。在人們的口中得知，調查團已經回來，証實了新大陸並沒有危險。主角們進入城裏見國王時，發現主角和瑪利比露的父親也在場，還有萬事通老人。國王從老人的口中，已經知道這個世界原先存在不同的大陸和島嶼，但不知發生什麼的事情而消失了，餘下只有艾斯特島。同時也知道主角們利用神殿的石板，發掘到不同的世界，令到原先消失了的大陸再次出現。這時調查團又再有新的消息傳來，在艾斯特島的北面又再出現了新的火山大陸，原先半信半疑的國王就更加相信。於是國王便宣佈禁止王子繼續冒險，理由是因為他將來是一國之君，所以要好好留在城內。老人說國王與他先前的約定不同，國王說冒險的事交給平凡人便可。這時瑪利比露的爸爸也阻止她繼續冒險，還硬要帶走了她回家。主角的爸爸卻讚賞他有男子的勇氣後，也和主角一起回家。





主角回到家中，他父親並沒有教訓他，還有點看不出主角會幹這樣的事。他向主角表明與國王和亞美度想法不同，他不會阻止主角繼續去冒險。他問主角今後會否繼續冒險，又問如果只有一個人會否繼續，主角回答當然會。不過主角的爸爸叮囑主角，如果面對危險時不要勉強，逃走也是勇氣的一種，叮囑過後便叫主角好好的睡一晚。早上起來後，主角的母親說爸爸又再次出海。主角踏出屋外時，便看見瑪利比露在門外等主角。她經過一夜的時間，終於說服了爸爸讓她繼續冒險，於是二人決定去北面的火山大陸看看。在海邊的洞穴中，只有二人沒法把石塊推開，只好出外再想其他辦法。當二人走出洞外，便看見王子剛剛來到，他是避過守衛的耳目才能偷走出來。有三人的力量便可以到秘密港口，乘船到北面的火山大陸去。





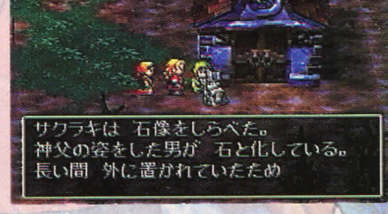


眾人乘船來到了艾干村，但和主角之前到過的有些不同，除了沒有人拜祭火炎之外，這裡已經變為一條溫泉村。在村中右上方有位小孩，他遺失了一顆寶物圓鈕(まんまるボタン)。只要花5元問當地的占卜師，她便會告訴主角在宿室前的門牌可以找到。把圓鈕交給小孩的話，他便會給主角小徽章(ちいさなメダル)。和村民對話完畢後，主角們便向火炎山進發。火炎山中的怪物和之前的一樣，不過寶物卻完全不同，其中有個寶箱有塊綠石板。取得石板之後，主角可以利用火山上的旋風，轉移到神殿的紅之殿。主角們在藍石板之間，把左上的藍色石板嵌成完整，再到另一個新的大陸去。

被石化的村子

主角們來到了一個很小的島，島上只有一條叫載爾亞拉(ダイアラック)村。不過當主角們進入村中時，會發現所有的人也被石化了。好不容易才在村中的左上方，找到一位沒有石化的老伯。不過他對於村中為何會變成這樣也不太清楚，只叫主角們不要留在此村。當主角要離開時，他叫住了主角，並且把一瓶叫「天使之淚」交給主角。這是一瓶可以治療石化的秘藥，可惜由於老人很遲才找到，石像又長期被風侵蝕，否則便可以救回村子裏的人。主角們在村內的宿屋過夜，正當深夜之時，他被一些外面的悲鳴吵醒了，於是便一個人出外調查。主角發所有石像也隱隱發光，好像要訴說一些





PS
PS2
DC
GBA





事情。於是主角便調查每一位石像，而每一位石像也有回憶片段給主角看。

原來村子被石化的當年，剛巧遇上了乾旱。當時村子內有一對戀人古利文（クレマン）和美莉（ミリー），古利文要到村外購買食物和物品，二人更約定在下雨之日便會結婚。另外，村內有一小男孩約西夫（ヨゼフ），他在村中發現了一個秘密機地，可以用來避雨之用。當主角調查站在門前的男人石像時，當日忽然下起雨來，可是那些雨卻會令人石化。那男人邊叫著兒子約西夫的名字一邊趕回家，結果便在家門前變成石頭。接著石像便消失了後，主角便進入那間屋子裏。調查書櫃時會發現一張字條，是約西夫寫著秘密基地的位置，在村的左手邊樓梯對著的樹下。主角再和那位老伯說話時，才知他便是那位古利文。因為當年的黑雲仍然未散，所以村子被黑暗籠罩著。



主角回到宿室繼續休息，翌朝便和同伴們一起調查。和老人說話時，他說只要在高處使用天使之淚，便可以淨化空氣。眾人根據約西夫字條的內容，真的在那位置找到秘道，經過那條秘道可以通往石柱的頂部。在那裡使用天使之淚，村子真的被淨化了。忽然村子出現了一位男孩子，他從另一個秘道走出來。主角和那位小孩說話，知道他便是約西夫，而且他好像不知道村子發生了什麼事情。主角帶著他找老人，老人卻驚訝為何只有約西夫可以還原。原來他下雨時獨自躲在另一個秘密基地，因而避免了身體被風侵蝕。重新得到新希望的古利文，還有接受了現實的約西夫，決定了要好好過新生活。古利文會踏上旅程，把有關黑雨的事情告訴世人，好讓世人能避過災禍。





主角們在約西夫出現的秘物基地中，找到了一塊黃石板。主角們返回原來的世界時，再次去到載爾亞拉村，不過那裡已經渺無人跡。和村裡唯一的老人說話，他希望可以有更多人能夠移民到此居住。玩者之後如果遇上有人想移民，可以介紹他(她)來此地，這裡便會不斷地繁榮起來。主角可以在石柱的旁邊發現綠石板，把它收集後便可以到神殿。在神殿綠色石板之間，把左上角的石板嵌好，再到另一個新的世界去。

聖狼的小孩

主角來到奧魯法鎮（オルファー町），村內有很多動物四圍走動著。牠們好像明白人所說的話，不過還未算奇怪，這裡的人反而完全不知主角們說什麼。而且這裡生活的人，好像是被動物飼養一樣。主角進入了最後的那間馬糟時，發現有一位小孩子被人用鐵鏈鎖著，可是主角沒法把鐵鏈打開。在這條村要打探消息，看來需要懂得動物之語言。記得在原來世界漁鐘村的西面有間小屋，那兒住著一位愛與大自然和動物為生的樵夫大叔，於是眾人便返回原來世界找他。主角進入了樵夫的屋子時，聽到他和小貓在傾談。主角把他們遇到的問題告訴樵夫，不過由於小貓對那動物鎮也有興趣，於是樵夫便去一次動物鎮，遲些再和小貓去動物鎮。



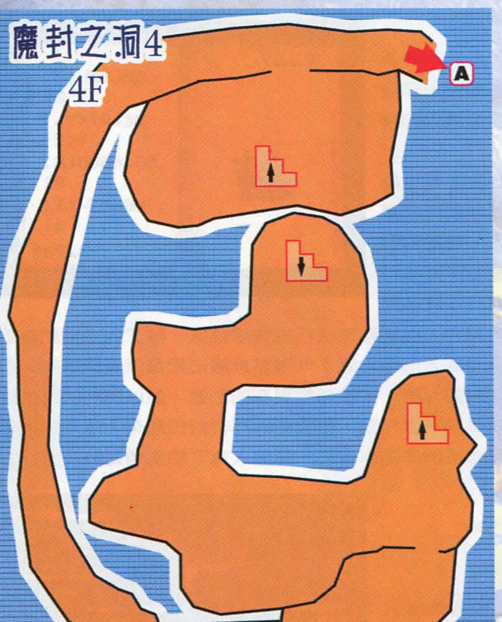
魔封之洞2
2F
藍石板
寶箱
力之種子
寶箱

魔封之洞3
3F





帶著懂得聽動物說話的樵夫，再次到達奧魯法鎮。樵夫和一隻小狗對話看看，可是樵夫根本聽不懂小狗的話。於是再找其他的動物試試，但結果仍是一樣。當樵夫與鎮中那些人對話時，樵夫竟然聽得明白他們的話。和所有人型的動物對過話後，知



道了發生什麼事情。原來在這鎮西面的神之山，那裡有一隻恐怖的魔物襲擊這個鎮，幸得這地方的守護神「白狼族」與魔物對抗。白狼族雖然差不多全被消滅了，只留下一隻懷了孕的母狼。但總算把那隻魔物封印在神之山，魔封洞那中石棺之內。不過最近不知為何那魔物會再次出現，還以魔法把鎮中的人和動物的外型對調。

主角再次走到被鐵鏈鎖頸的小孩那裡，樵夫利用他的刀把鎖破壞，那小孩一聲不響便飛奔屋外。接著，主角們決定去魔封之洞一趟，不過首先購買大量的回復用道具後才去。



主角們來到魔封之洞入口時，看到有一隻狼在山上。於是主角便追上前看看，可是卻及不上牠的速度。進入這山洞內是不能使用魔法的，因此回復道具便能大派用場，不過特技卻仍然可以使用。在山洞內前進時，要經常也要轉動視點，因為有一些通道的入口不易被發現。當玩者到了4F的時候，會有一條通道繞出外面。走到山後會發現一個入口，進入去後可以到達5F封印魔物的石棺。不過主角不要忘記要到5F取得藍石板，否則打完BOSS後要再走一趟。主角在石棺旁看到之前遇過的狼，這時馬糟的小孩也趕到了，他看到那狼的樣子顯得很擔心。不過樵夫卻叮囑主角小心，因為他覺得有很重的妖氣。當主角走近石棺時，身後單傳來魔物的聲音。由於它十分憎恨之前被白狼族封印在這鬼地方，因此誓要殺絕所有的白狼。這時那小孩撲向魔物，樵夫便請主角保護那小孩。這隻魔物名叫狄斯・亞美哥(デス・アミーゴ)，它的攻擊力很強。這場戰鬥樵夫只會協助玩者，而不能直接使用。另外由於戰鬥中並不能使用魔法，因此回復HP便要使用道具，攻擊時便要用特技。



打倒那隻魔物之後，它想使用魔法把主角變成動物。在千鈞一髮間小孩飛撲向魔物，並且咬了它一口。這時魔物感到全身麻痺，於是便要返回石棺之內。魔物記起只有被白狼族咬到時，才會有這樣的情況出現。原來這小孩便是當年白狼的孩子，因為上次魔物向鎮內施魔法，才會令小白狼變成人形。可惡的魔物利用最後的魔力，把小孩變成不能回復狼身。樵夫見到魔物倒在石棺中，便催促主角合力把石棺的蓋合上，把那可惡的魔物再次封印在石棺之中。封印了魔物之後，奧魯法鎮便回復原狀。之前受了傷的狼對主角們說，傳說中懷孕了的白狼，在產下了小狼後便要和魔物戰鬥，結果在小狼還未開眼前已經犧牲了，於是那隻狼便代替白狼撫養小狼。當提到小狼的名字時，小孩清晰地說出自己的名字叫嘉保(ガボ)，眾人也十分吃驚白狼族可以說人話。眾人接著回到奧魯法鎮，村中真的回復原狀。嘉保和狼又再一聲不響走開了，當主角以為牠們會到最初相遇的馬糟，結果仍是找不到嘉保和狼，原來牠們正在屋外等待樵夫。樵夫看到牠們都十分善良，於是便決定帶牠們回去一起生活，更催促主角回去原來的世界。

有趣的動物祭

眾人回到原來世界的神殿時，樵夫便和主角道別。不過這時嘉保卻不跟隨樵夫回家，還以不流利的人語說要和主角一起去。樵夫聽罷感到很奇怪，狼便替嘉保向樵夫解釋。雖然那魔物已經被封印起來，可是把魔物放出來的傢伙仍然存在。現在仍然未知那傢伙的真正身份，不過有可能是很強大的，嘉保希望可以幫主角找出真兇。樵夫聽罷便拜託主角照顧嘉保，他和狼會在家裡等嘉保回來，說完便和狼先回去了。主角們要去新大陸中的奧魯法鎮，從漁鐘村乘船往西航行便可以到達。





當主角們進入了奧魯法鎮後，會發現鎮中有很多的動物在一起，到每間屋也沒有人的蹤影，莫非那隻可惡的魔物又再被放了出來。到了村中長老的家時，原來這天是奧魯法鎮的動物祭。從前奧魯法鎮因為遇上災害，幸好當時的動物幫助下才可以解決，為了紀念那些這件事，奧魯法鎮每年也會舉行動物祭。長老還要請主角們參加這天的活動，並且借了扮成豬的服裝給主角們，眾人穿起服裝後便可以

和村民對話。動物祭中與司儀對話便會有遊戲玩，在六隻動物當中，會有三個是女性扮成的，只要玩者連續三次估中的話，便可以得到賞品。主角獲得勝利後，長老會出來頒獎。主角和長老對話會得到怪物圖鑑(モンスターずかん)，玩者只要遇過一次的怪物，都會出現在圖鑑之內。遊戲完畢之後，奧魯法鎮的動物祭便完結。

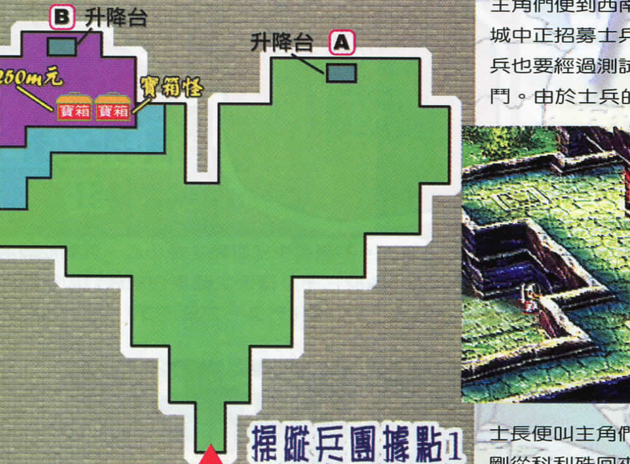
主角們再到神之山的魔封之洞看看，當走到封印了魔物的石棺前，主角把那魔物弄醒，並且把石棺蓋打開。不過眼前出現的並非當時的魔物，而是一個普通的男人。可是那男人一看到主角們，卻清楚記得是他們封印了自己。不過魔物經過了長年累月，已經不是當年惡毒的魔物，心地和性格已經變得很好。除了向主角們道歉之外，還為了把嘉保永遠變成人形而內疚。他嘗試施魔法把嘉保變回原形，但是並不成功。這時嘉保卻高聲地說，他很滿意現在的形態，並以流利的說話警告那男人，如果再次好像以前一樣作惡，便會把他再次封印起來。眾人包括嘉保自己也感到奇怪，居然可以這樣流利地說人話，最開心當然是嘉保自己。那男人為了和主角道歉，把一塊藍石板送給主角。這次輪到可以使用神殿藍石板之間的右上方石板，到另一個新大陸去冒險了。





操縱兵之戰

主角們來到新的大陸，到了一處叫科利殊(フォーリッシュ)的小鎮，鎮內除了有些不能活動的機械人外，所有人的防備心也很重，看來正在處於戰爭的狀態。與人民和士兵交談後，得知這裡和科魯多城(フォロッド城)也被一些稱為操縱兵的機械人攻擊。玩者可以在這個鎮中找到紅石板。和所有人交談過後，主角們便到西南面的科魯多城看看，進入城內知道城中正招募士兵，主角們便答應參加。不過要當士兵也要經過測試，他們會派出一名士兵和主角們戰鬥。由於士兵的攻擊力並不強，因此並非什麼強敵。通過了測試後便正式成為科魯多的士兵，跟著便可以進入城內會見王上。



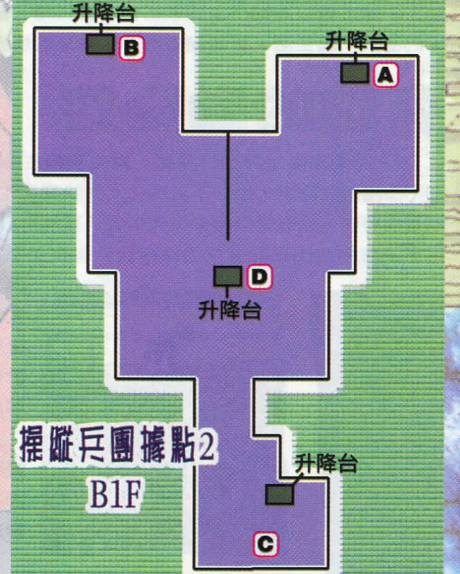


因為這個國家正被謎之操縱兵的襲擊，所以王上會很多謝主角成為志願士兵。他會問主角有沒有見過度拉多(トラッド)兵士長，這時兵士長便來到王上面前報告軍情，王上促請度拉多盡快向操縱兵作出反擊。兵士長便叫主角們到城內的作戰室開會。主角到了城門前左手邊的房間進行作戰會議，度拉多剛從科利殊回來，由於操縱兵的力量和數量也遠超想像。現時正處於軍情緊急的情況，隨時也會被敵人攻陷。現在一定要想出優秀的作戰計劃，才能可以反敗為勝。主角聽過所有人的意見後再和兵士長對話，有位士兵便會提議找謝波度(ゼボット)幫忙，以他對機械的知識相信會有幫助。不過兵士長說他是位脾氣古怪的人，不會輕易應承。最後士兵長也隨他們的喜歡去做，之後便宣佈散會。



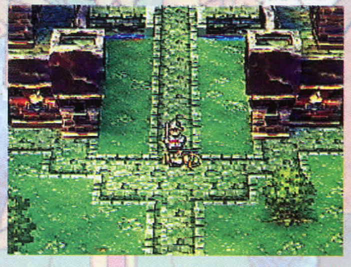
既然謝波度會對作戰有幫助，那麼主角便去西面的小屋中找他幫忙。可是謝波度好像很討厭城和鎮的人，還叫主角們告訴度拉多不要再出現在他面前。主角無奈地回去科魯多城，在作戰室中士兵問主角謝波度有沒有答應幫忙。這時士兵長出現並聽到主角的說話，還說不用謝波度幫忙，接著還叫主角到作戰室上的瞭望台當值。忽然瞭望台的士兵看到有科利殊的士兵負傷前來，心知不妙的主角也跟著那士兵直到作戰室。原來那些操縱兵已經把科利殊的士兵消滅了，而且敵人會隨時攻過來科魯多城。兵士長吩咐各人守著科魯多城，他便和主角到謝波度的家，請求他想辦法消滅那些操縱兵。

主角們到達謝波度的家時，有個自稱是艾莉(エリー)的機械人站在屋內。度拉多叫主角在房外等他，他自己一個去勸謝波度。可是無論他什麼說，謝波度也無動於終，還說人總會死就好像艾莉她一樣。度拉多見勸不服他，只好和主角回城中準備抗敵。當主角他們走出屋外時，看到一個好像失靈的操縱兵。謝波度聽到便走出屋外，並且上前察看那操縱兵。謝波度好像已經看破一些事件，還叫度拉多幫手把操縱兵抬進研究室。度拉多知道謝波度應承幫忙而很高興，他還吩咐主角們先回科魯多城幫助抗敵，他要協助謝波度想出破敵之法。





回到科魯多城，那些操縱兵已經開始攻城，主角便幫手擊敗二隻操縱兵。主角走進城內看看有沒有敵人，幸好還未有敵人攻入來，主角便出城協助殺敵。可是眼前自軍的形勢不



操縱兵團據點3
B2F

好，就連城門前的兩個守衛也被操縱兵殺掉，主角唯有替守衛擋著敵人。把那兩個操縱兵擊倒後，卻還有很多操縱兵攻過來。就在千鈞一髮的時候，那些操縱兵好像發了瘋似的，有些互相攻擊有些胡亂轉動，好像失了靈一樣。原來是謝波度和度多拉回來，並且帶著之前出現的機械人前來。謝波度從那機械人知道了操縱兵的弱點，於是把那機械人改裝成能發出干擾操作兵的聲音。度拉多叫主角和士兵稍事休息，跟著便開作戰會議，這次要直搗敵人的巢穴。

經過一晚休息的主角們，到城前右手邊那房間找度拉多和謝波度。度拉多叫主角通知士兵準備開作戰會議，主角便到左手邊那房間通知士兵。士兵們會告知主角已經準備好，主角再找度拉多便可以開始作戰會議。這次的作戰計畫是這樣的，度拉多和謝波度會帶同那艾莉機械人擾亂操作兵團，然後便派出一隊精英份子直搗對方的巢穴內部，這個重任當然是主角們才能勝任。這時主角應該先到科利殊一趟，查探好軍情和購買足夠的道具。接著再回到城中右手邊的房間找度拉多他們出發，臨行前城內的人會給主角送行，一定要和所有人對過話才會出發。

到了科利殊後會稍作休息，玩者可以作SAVE和補給，然後便到教堂下的作戰會議室找度拉多出發。從科利殊一直向東行，在山中找到了敵人的大本營。在那裡的情報兵看到主角們會叫停他們，還叫主角不要打草驚蛇。這時度拉多和謝波度會出現，艾莉發出擾亂音波後，度拉多便會替主角開路，主角們利用這機會進入了操縱兵團的據點。據點內並沒有複雜的地形，只要留意升降台的位置便可。不過要特別留意一下寶箱怪，

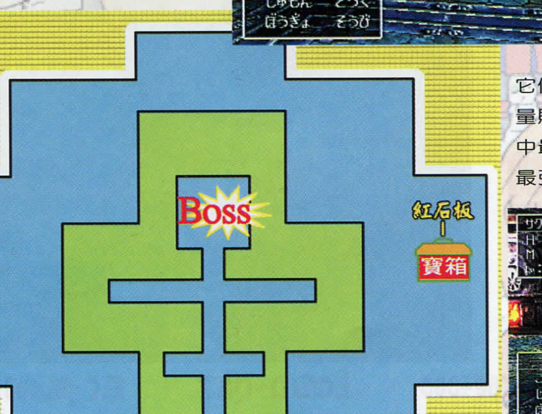


它除了攻擊力強外，HP值也很高。到了據點的最深處，會遇上兩隻操縱兵擋路，把它們打倒後便可以直達敵人的心臟地帶。首先不要到BOSS那裡，要到右手邊的寶箱中取得紅石板，接著回復HP後去BOSS那裡。不過還有場熱身戰等待玩者，把三個操縱兵擊倒後要先回復HP。那BOSS的名字叫MACHINE MASTER(マシンマスター)，它的攻擊力不俗，還會不斷地召喚操縱兵作戰，所以要集中向它施以攻擊，擊敗它後才對付那些操縱兵。



把MACHINE MASTER打倒之後，它便透露了有位魔王要把世界破壞，魔王還把力量賜給他製造機械兵團。它在臨死前再召喚魔界中最強的機械兵出來，誓要把主角們殺死。那隻最強的機械兵DEATH MACHINE，一出場便把MACHINE MASTER踏扁，而且還要把一切也毀滅，於是便和主角發生戰鬥。由於這場戰鬥是連續戰，因此玩者要首先把HP回復過來。要留意這機械兵的攻擊力超強，玩者要小心HP低的同伴，隨是也會被它一擊致命。用露卡尼(ルカ二)魔法把它的防禦減少，玩者便可以用少些時間和道具便擊敗它。當主角打倒敵人的首領後，度多拉和謝波度也趕到，看到主角的力量，他也不得不稱讚主角，還叫主角先回城內，他會有報酬給主角。





當主角回到科魯多城之後，便直接去找王上。王上高度讚揚主角們和度拉多兩兄弟，並且還有賞賜給他們。可是度拉多和謝波度也不要，謝波度更獨自帶著艾莉離開城堡。王上把皇室家傳的毒牙小刀(どくがのナイフ)送給主角。主角還可以在作戰室和士兵對話，這樣便可以取得1200元的報酬。把所有的事情辦妥之後，主角們便離開傭兵的生活，返回原來的世界繼續冒險。GP



TEXT：時雨

PS2

製造商：	FROM SOFTWARE
發售日期：	發售中
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM x 1
記憶：	70-130KB以上
ACT/對應iLINK、USB滑鼠、DUALSHOCK	

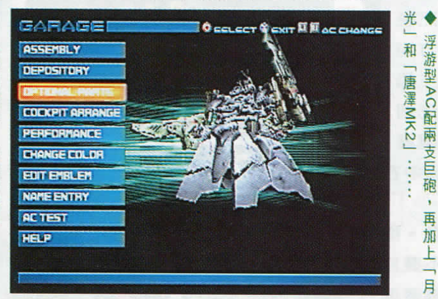
ARMORED CORE 2 任務攻略最終回！

在爆機後的隱藏要素

當玩者完成了最後一個任務後，遊戲內許多限制都會隨之解除，令玩者可以200%享受《AC2》的樂趣。

1.機體可以無視重量限制出擊

有沒有留意到許多ARENA內的敵人，其機體都是違反了遊戲規則的？當玩者完成遊戲後，玩者的機體也可以無視重量的限制出擊！但留意裝備不完全的機體仍然是不可以出擊的。



◆浮游型AC配兩支巨砲，再加上「月光」和「唐澤MK2」……

2.自由選擇任務

如果玩者在之前因為沒有完成到某些任務，導致拿不到隱藏部件的話，在爆機後仍然有機會補做，目標是完任務制霸！

◆任務清單。即使是最初的「RAVEN試驗」時也可以選擇

3.隱藏 ARENA 戰士出現

當某些RAVEN在故事中死去後，在ARENA中就會有其他新的RAVEN補上，當中有些的實力更是超強！在爆機後玩者就可以無條件地任意在ARENA中挑戰他們了！



◆最後一名的RAVEN之名字可像在哪裡聽過……

mission 18 AEOEN RIVER侵攻

作戰名：ALARM CLOCK
僱主：EMERAUDE
報酬：0C(根據玩者的敵人擊破數計算)
成功條件：到達指定的地點及順利撤退
作戰領域：AEOEN RIVER

要完成這任務其實非常簡單，玩者只要到達戰場的上流部份，然後掉頭返回起點即可。不過由於擊破敵人可以獲得極優厚的獎賞(水中MT：6000C／直昇機：2000C／登陸艇：6000C)，玩者不妨盡情投入戰鬥當中。

迅速過關的方法



◆使用OVERED BOOST，不消一分鐘便能過關

戰鬥一開始使用OVERED BOOST向上流方向前衝，遇到樹木阻路時則用跳躍越過。當到達戰場邊緣時，NELL就會用無線電告訴你EMERAUDE的部隊已經全滅，叫玩者立即掉頭離開。這時玩者只要用OVERED BOOST向下流直衝，就能順利過關。如果玩者一開始就啟動LIMIT BREAK(L2+R2+R3)，OVERED BOOST便能無限使用。

消滅敵人的方法

如要大量消滅敵人來賺錢，玩者則要好好利用僱主提供的兩台MT。它們的戰鬥能力非常高，玩者在它們的掩護下，要消滅來犯的敵人絕不困難。不過由於敵人的數量眾多，武器方面應以彈數優先，自然機關槍是最好的選擇(反正彈藥費在這關可以輕易賺回)。



◆和己方的MT一同行動，可確保自己的安全之餘，火力也有所加強



◆戰鬥直昇機會使用爆雷攻擊，玩者絕不要在它的下方停下來

敵人當中以水中的MT的戰鬥能力最高，是首要消滅的目標。它們的落下型飛彈相當難避，故此反導彈裝置是不能缺少的。至於戰鬥直昇機的耐久力太低，用機槍掃射便已綽綽有餘。

機體設定

EWG-CNG4000

攻擊力、命中率都極高的肩上機槍，不論用來攻擊水中MT和直昇機都有非常好的效果。配合右手的武器，彈數300發應該十分夠用。



LODD-QHT

瞄準範圍相當大的FCS，其橫長形的LOCK ON範圍非常適合用來對付地上的MT和列隊飛行中的戰鬥直昇機。瞄準距離也可以接受。



ELC-MLK0303

價錢相宜而且擁有一流的實彈防禦力和負載量，性能非常穩定。雖然機動力的不足，但由於本任務有兩台MT做掩護，問題不大。



mission 19 雷達基地侵入

作戰名：DOUBLE TEAM
僱主：BALENA
報酬：48000C
成功條件：破壞雷達裝置
作戰領域：ZAMDA軍事基地

這是《AC2》中第一個分開為兩部份的任務，玩者首先要由地下洞穴侵入，然後再在基地內將目標的雷達破壞。不過由於在侵入基地時玩者的AP和彈藥會自動得到補充，因此難易度不是太高。

善用遠距離攻擊和地形


◆途中的水中MT可以不用理會，用OVERED BOOST突破


◆躲在牆角攻擊天井的砲台

在洞穴內部的敵人是水中MT，它們的飛彈攻擊力相當強，但玩者可以將之完全無視，用OVERED BOOST強行突破。如果玩者要將它們破壞，則應考慮用強力的武器如LASER CANNON等從遠處攻擊。

沿著洞穴右邊的路前進，玩者很快就會發現進入基地通道的門。裡面的固定砲台雖然攻擊力不高，但用正面突破也只會徒增傷害。其實玩者只需躲在通道的轉角位處用機槍攻擊，就能輕易將這些砲台解決。在通道的盡頭就是前往雷達基地用的昇降機，這時玩者的AP和彈藥會得到補充。

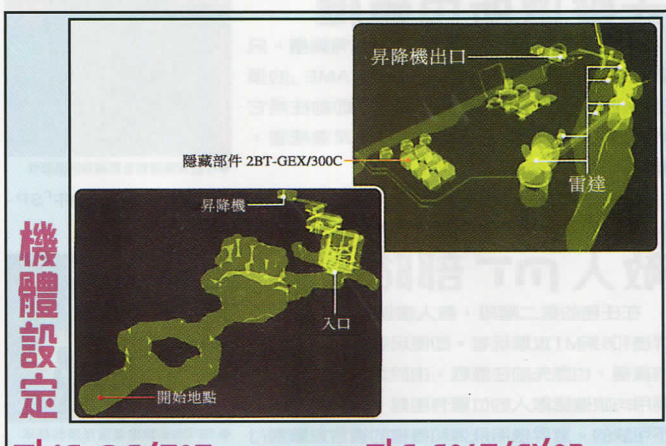
先解決敵人，還是先破壞雷達？

本任務的目的只是破壞雷達，因此玩者可以不理會周圍的敵人，只集中火力攻擊雷達。由於它們的耐久力不低，玩者最好裝備有攻擊力高的大砲系武器。不過要留意使用這個方法玩者就不能取得隱藏在倉庫內的部件了。如果想將敵人完全破壞，則應該用OVERED BOOST迅速向出口右方的倉庫附近飛去，然後將接近的敵人逐個擊破。


◆在安全的距離攻擊來襲的敵人


◆隱藏部件「ZBT/GEX3000」是藏在東南面的倉庫中

機體設定



ZWG-MG/ENE

攻擊力高的光能機槍，最適合用來攻擊直昇機和水中MT。由於本任務中途會有補給，因此彈數少一點也不是問題。



ZLC-CO4T/CYOR

由於要使用大砲系武器的關係，使用戰車腳部是最佳的選擇。「ZLC-CO4T/CYOR」的高防禦力令它成為本任務的首選。



mission 20 本社大廈屋上警護

作戰名：GRILLED CHICKEN
僱主：ZIO MATRIX
報酬：5400
成功條件：敵全滅
作戰領域：ZIO MATRIX火星本社大廈屋頂

本任務的戰鬥分成兩部份，第一部份是和12架戰鬥機作戰，第二部份是和兩台FRIGHTENERS的AC戰鬥，因此玩者的裝備要兩方面都能對應。另外，在戰場的西北方有一架補給直昇機，玩者不用擔心彈藥用盡的問題(當然補給是要錢的)。

對付前半的戰鬥機


◆敵方戰機會一邊回旋一邊攻擊，接近它們將之擊落吧！

任務開始後不久，NELL就會用無線電通知玩者敵方的戰鬥機正在接近中。玩者應迅速從雷達中找出敵人的方位，準備用飛彈攻擊。這時候玩者雷達的性能十分重要，由於敵人戰鬥機在攻擊一次後會先飛離戰鬥區域，然後再掉頭前來重新攻擊，所以雷射的探測範圍一定要夠遠，否則便很容易失去敵人的蹤影。

由於戰鬥機的耐久力很低(用兩枚飛彈便能解決)，因此在遠處用二連飛彈攻擊是最佳的方法(記得要配合LOCK ON距離遠的FCS)。如果它們飛近玩者，便應改用機槍掃射。。

對付後半的FRIGHTENERS AC

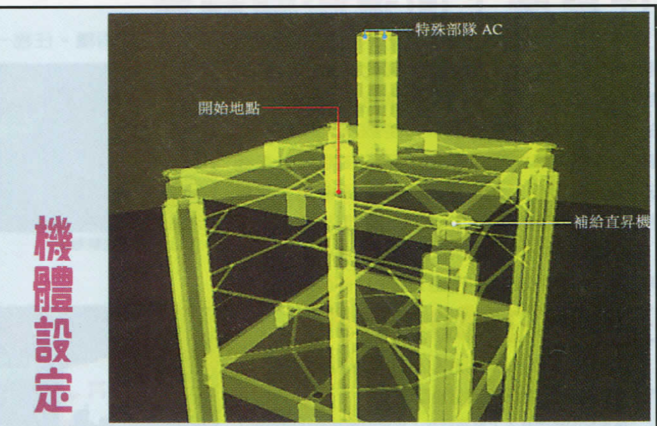
在消滅所有戰鬥機之後，NELL會通知玩者有兩台AC正在接近中。玩者應趁這時前往補給直昇機補充彈藥，以應付接著的戰鬥。

這兩台FRIGHTENERS的AC屬於輕量型，動作非常輕快之餘其飛彈攻擊也非常強力，要同時應付它們絕非易事。不過玩者可以抓著它們右手武器連射力不足的弱點，強行接近用機槍集中攻擊其中一台AC。擊破後餘下的一台就沒有任何威脅了。


◆先進行補給，為之後的戰鬥作準備


◆在中、近距離用機槍攻擊敵方AC。但要留意敵人的光劍攻擊

機體設定



ELN-701

為了和敵方AC的速度對抗，玩者也需要有高速移動的能力，使用輕量型兩腳自然是最佳的選擇。「ELN-701」的負載量高，非常適合像本關需要重火力的任務。



ZWM-L02/IDA

二連裝飛彈是對付戰鬥機的最佳武器，而且其彈數足夠應付本任務中全數12架敵機。



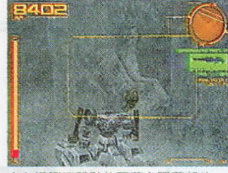
mission 21 輸送貨櫃破壞

作戰名：WINTER GUEST
僱主：ZIO MATRIX　成功條件：貨櫃全破壞及敵全滅
報酬：57000C　作戰領域：ALCIA山脈

本任務的戰場位於雪山，而且正吹著大風雪，視野非常惡劣。加上玩者的首要目的是找出地圖上的八個貨櫃，因此頭部和雷達的性能極之重要。尤其是頭部的地圖性能一定要是「AREA&PLACE NAME」，否則幾乎沒可能完成任務。

先破壞所有貨櫃

這關的首要任務是消滅地圖上所有貨櫃。只要玩者裝備有「AREA&PLACE NAME」的頭部，就能一眼找出它們的位置，立即前往將它們消滅吧。留意有三個貨櫃是藏在深溝裡面，需要跳下去才能找到。


◆在這飛機殘骸後面藏有隱藏部件

順帶一提，在深溝裡面有一個小洞穴，裡面藏有一件隱藏部件「SP-BLS」，只要將阻塞著入口的飛機碎片破壞便能取得。

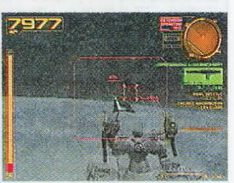
敵人MT部隊

在任務的第二階段，敵人會派出15架戰鬥直昇機和6架MT攻擊玩者。即使玩者未完成破壞所有貨櫃，也應先前往應戰。由於大風雪的關係，要用肉眼確認敵人的位置有困難，廣域的FCS是不可缺的。直昇機用飛彈和機槍的複合攻擊應付便不成問題，但地面的MT由於耐久力不低，因此應改用大砲系武器在遠距離攻擊。為了提防地上MT身上的飛彈，玩者也要裝有反導彈系統。

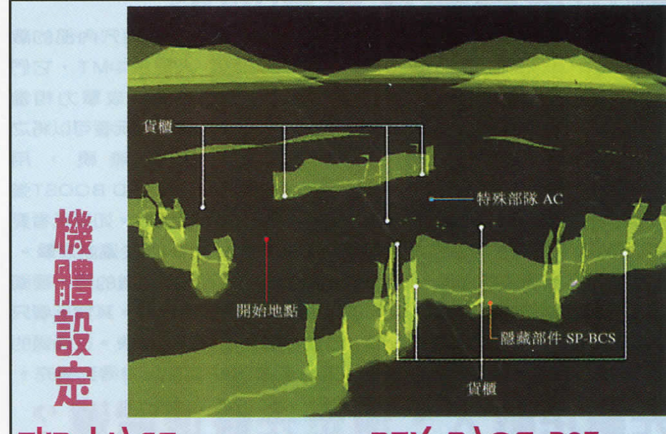

◆用FCS來索敵是這任務的基本

特殊部隊AC

將MT和直昇機全滅後，就會突入和特殊部隊的AC戰鬥。它擅長於打遠距離戰，一邊用機槍牽制玩者，一邊用多彈頭導彈攻擊。在遠距離時玩者明顯是處於極不利的情況下，但在近距離時它就只會用威力低的機槍攻擊，因此玩者最好進行近接戰，用光劍和大砲快速將之擊潰。


◆強近接近用強火力壓倒敵人AC

機體設定



EHD-WACS

附有「AREA&PALACE NAME」的地圖功能，而且雷達性能極佳。在本關中如果玩者想同時使用大砲和飛彈，它就是不能缺少的裝備。



BEX-BAMS-287

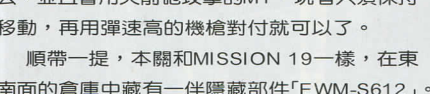
作為多彈頭飛彈的對策，反導彈系統是必備的。它彈數之多也足以完全封印本關敵人所有飛彈。



mission 22 雷達基地破壞

作戰名：RUSH HOUR
僱主：LCC　成功條件：破壞主電腦及敵方AC
報酬：54000C　作戰領域：ZAMDA軍事基地

這任務的舞台和MISSION 19一樣是ZAMDA軍事基地，而且同樣是由兩部份所構成。前半玩者要由基地外面開始侵入，後半則是以破壞基地的主電腦和敵人AC為主。有了上一次作戰的經驗，本任務應該難不倒玩者。



在倉庫上面遠距離轟擊

在基地外面的發射站，敵人有固定的光能砲台和地上MT兩種。任務一開始玩者便會被它們包圍，因此這時應立即找身後的倉庫作掩護，敵方的砲台由於是擴散性的，因此只要不走近就不會受到重大傷害。從倉庫的頂部用大砲攻擊吧！至於在地上跑來跑去，並且會用火箭砲攻擊的MT，玩者只須保持移動，再用彈速高的機槍對付就可以了。


◆在倉庫上面砲擊敵人

順帶一提，本關和MISSION 19一樣，在東南面的倉庫中藏有一件隱藏部件「EWM-S612」。

基地內部的戰鬥

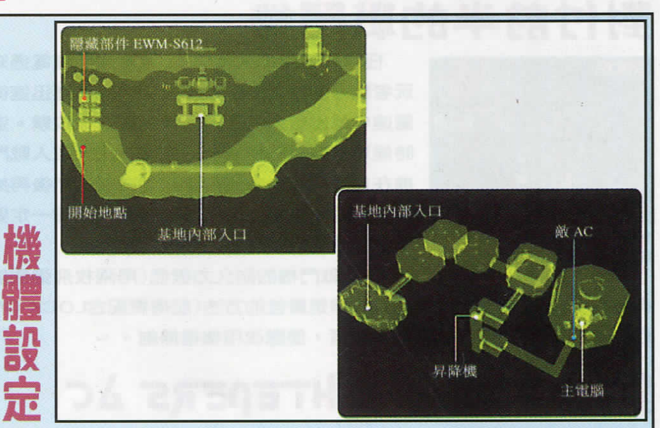
在消滅了所有基地外的敵人後，便會進入第二部份的戰鬥，這時玩者的AP和彈藥會完全回復。

後半段的戰鬥基本上是單程路，玩者只要將沿途所有敵人消滅即可。首先玩者會在途中的房間內發現三台地上MT，它們的攻擊非常猛烈，但其實玩者只須站在大門前準備大砲，然後「LOCK-ON→開門→發砲→退後」，重覆以上步驟數次便能輕易將它們解決。之後玩者會在一間大房內發現兩台裝備了劍和步槍的MT和四台天井砲台，走進房內和它們戰鬥不是不可行，但筆者認為還是先退後比較安全。引誘MT走出房間後，便用劍將之消滅。穿過這房間再乘坐昇降機後，玩者會到達基地底部。在盡頭的主電腦室內，一台RAVEN的AC「トリエンデ」已在等候玩者的來臨。不過它的實力真的相當弱，玩者只消從正面用大砲等武器攻擊，肯定可以將它瞬殺（筆者用「LS-MOONLIGHT」插了它兩下就死了）。


◆在門前看見爆風後立即關門，然後發砲


◆最後的敵人AC可用接近戰迅速消滅

機體設定



EWC-GN44-AC

本任務大砲系武器是必需品，論性能相信沒有哪一件可以比這支「EWC-GN44-AC」榴彈砲強吧。如果大家嫌它的彈藥費昂貴，用光能的「ZWC-IR/FLUX」也可以。

VERTEX-124/EE

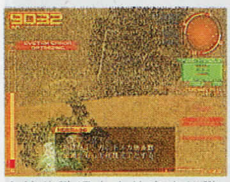
遠距離用的FCS，它主要是用來應付前半的敵人。隱藏部件「DOX-ELENA」也不錯。



mission 23 調查隊擊滅

作戰名：NIGHT FLYER
僱主：STRUNG　　成功條件：敵全滅
報酬：65000C　　作戰領域：FHALNA CRATERS

選擇有特殊功能的雷達

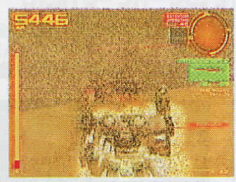

◆繞著戰場中央的宇宙船戰鬥，就不怕迷失方向


◆「HOLY MOTHER」會積極地繞到玩者的後方，沒有雷達的話將非常難纏

在雷達的性能表中，有一項名為「NOISE COUNTER」的項目，平時大家可能沒有怎樣留意，但其實有這功能的雷達是不會受到電磁風暴所影響的！裝備了它們後，本任務中的戰鬥就和平時沒有什麼分別了。

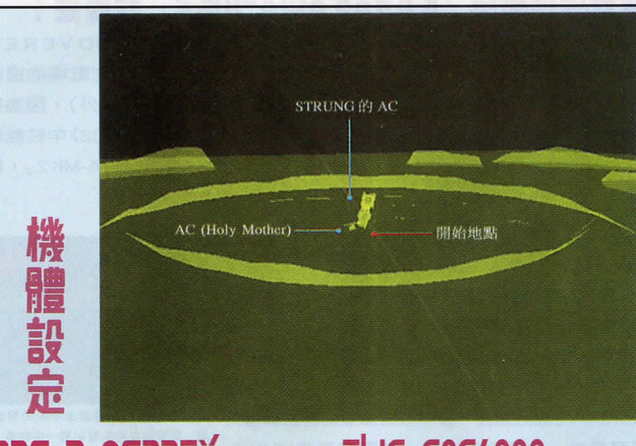
雖然任務一開始玩者的僱主STRUNG說他會幫助夾擊敵人，但其實這裡玩者是要獨力應付的。敵人中首要目標是同屬RAVEN的AC「HOLY MOTHER」，只要它仍未被消滅，敵方的MT就會不斷出現(最多6隻)。「HOLY MOTHER」的移動力不高，在中距離用彈速高的武器攻擊便能輕易命中。至於其他MT則會用散彈槍來攻擊，從遠處用飛彈消滅它們是最安全的方法。

STRUNG的背叛


◆玩者要有被垂直飛彈和火箭砲擊中的覺悟，在近距離決勝負

將敵人全部消滅後，僱主STRUNG就會「掉轉槍頭」向玩者攻擊。他的攻擊法主要是垂直落下飛彈和中距離的火箭砲。首先垂直飛彈在視野不清的情況下，是非常難以回避的攻擊，玩者最好裝有反導彈裝置，否則寧願吃他的火箭砲也要盡快拉近距離，以榴彈砲或機槍來應戰。STRUNG的動作十分快速，但主要是以直線在地面行走，因此要擊中他應不會太難。

本任務最大的特徵有二，首先是大風沙令到玩者的能見度極低，第二是電磁風暴令玩者的雷達不能正常運作。在這樣惡劣的環境下，加上作戰區域十分廣闊，玩者要找出敵人並不容易。幸好，這問題也是有辦法解決的……



BRS-B-OSPREY

唯一擁有「NOISE COUNTER」的雷達，整體性能也是最優秀的，大家已經買了吧？



EWC-CNG4000

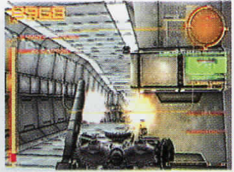
攻擊力、彈速高的機槍是中、近距離戰的主力武器，不過玩者一定要使用戰車或四腳型AC配合。



mission 24 資料奪回

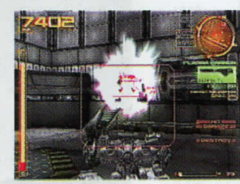
作戰名：MONEY MONEY
僱主：ZIO MATRIX　　成功條件：裝置好計時炸彈後脫出
報酬：64000C　　作戰領域：BALENA社AC研究所

小心特殊空雷


◆將空雷射爆後玩者會失去瞄準能力一段時間

在研究所的通道內佈滿了大量特殊的空雷，它們不會移動，但只要玩者走近或攻擊它們就會產生爆炸。它們除了會令玩者受傷外，還會令AC的FCS系統失靈一段時間。由於玩者沒有辦法避開這個狀態異常問題，因此只有慢慢等系統回復過來。留意機體頭部的「SYSTEM CONTROL」一項數值越高，回復速度也會越快。

前往裝置炸彈


◆用大砲便能將MT們一擊消滅

前往目標主電腦的路不是太過難走，敵人只是幾台會用火箭和機槍的MT，和一些固定砲台。這些MT雖然攻擊力不高，但在狹窄的環境下，和它們纏鬥是很不明智的，還是用攻擊力高的大砲系武器一擊消滅最實際。

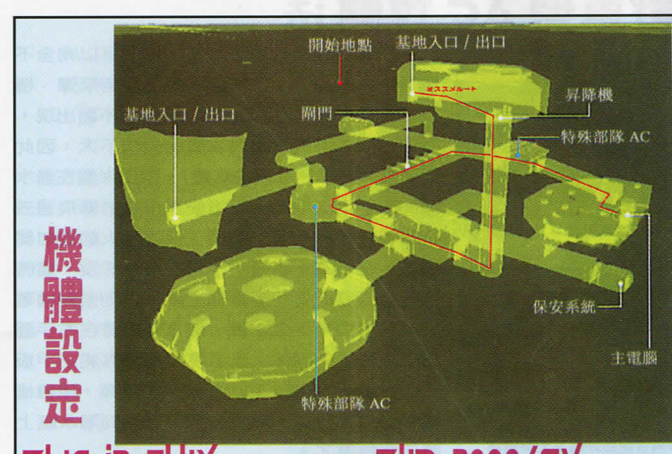
在前往主電腦室之前，玩者應該先到旁邊的控制室將通道內的雷射網關掉，避免受到無謂的傷害。之後進入主電腦室，將房內的MT消滅後，便前去裝置炸彈。

和特殊部隊AC之戰


◆「FRIGHTENERS」AC的耐久力有限，絕非強敵

在裝好炸彈之後，倒數便會開始。在五分鐘內玩者一定要離開研究所，否則連自己也會被炸死。不過這時兩台「FRIGHTENERS」的AC來到，它們會極力阻止玩者離開。幸好在狹窄的環境下，玩者只要用強力的光劍攻擊三兩次便能解決它們。如果時間充裕，不妨將它們全部擊倒(每台有3000C的特別加算)，然後才從通風口離開研究所。

侵入研究所內部的路徑有二，分別在任務開始地點附近的正式入口，和裂縫下面破壞風扇後才會出現的排氣口。由於排氣口有雷射網的保護，強行通過只會令自機受傷，所以還是從正面進入比較好。



ZWC-IR-FLUX

能夠一擊將敵人MT消滅，彈數較榴彈砲多之餘，彈藥又不用花錢，性能非常優秀。

ZHD-2000/SV

用汎用性高的「ZHD-MO/EGRET」永遠錯不了，但在這任務中SYSTEM CONTROL高的這個頭部也是個極佳的選擇。



mission 25 地上兵器侵攻阻止

作戰名：CLOW
僱主：BALENA　成功條件：破壞SRBIA的武裝
報酬：74000C　作戰領域：BARRELD沙漠

要將巨大兵器SRBIA無力化，只須破壞它身上所有武器就可以了。留意如果BALENA的基地之設施受到破壞，玩者的報酬就會被特別減算（小型雷達每個5000C，大型雷達每個10000C），因此玩者的行動要快！至於由僱主提供的兩台MT即使被毀也不會被扣錢，不需替它們擔心。

拿最強隱藏槍「KARASAWA-MK2」最重要！


◆用OVERED BOOST直衝過去對面的山丘

任務一開始，玩者便應開動OVERED BOOST向前衝，越過SRBIA直到戰場的邊緣（但要小心衝過頭離開了戰區範圍外），因為在這裡左面的山丘附近藏有一支《AC2》中性能最強、最平均的光能槍「KARASAWA-MK2」，拿了它後才去對付SRBIA吧！

SRBIA 擊滅法

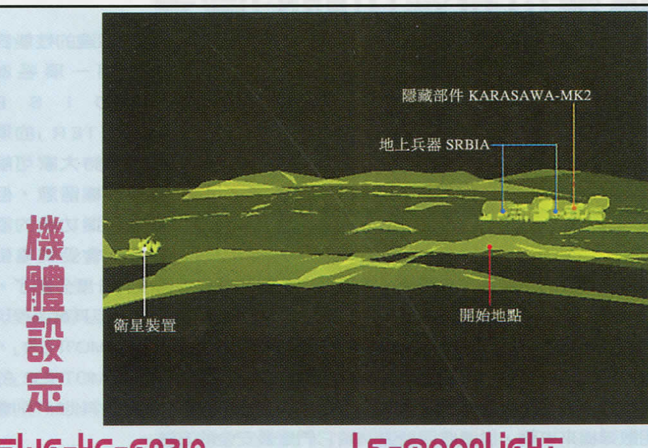

◆用有爆風的武器瞄準中央的發射器，便能將左右的發射器一併破壞

兩台SRBIA的武裝是完全一樣的。它們包括了車尾的三個飛彈發射器，中央部份的機槍，和車頭的大砲。首先由於BALENA的基地是位於SRBIA的左手面，因此為了提防遭到特別減算，玩者應先解決SRBIA左面的武裝。當中以飛彈發射器對玩者的威脅最大，必須首先消滅。利用榴彈砲「EWC-GN44-AC」或「EWG-HC-GN210」等威力高的武器攻擊，就能迅速將它們消滅。之後玩者下一個目標是中央的機槍，它也可以用榴彈砲一砲解決。至於車頭的大砲，只要玩者站在它的旁邊而不是正面，它就不會向玩者攻擊。用空中斬將之破壞吧！這也可以順便省下一筆彈藥費。


◆用空中斬從側面將大砲消滅

不過在攻擊時有一點是須要留意的，就是玩者的FCS如果LOCK ON距離夠遠，便會有機會將SRBIA另一面的武器也LOCK住，令玩者的武器射失（使用MULTIM LOCK的飛彈時這現象更明顯），因此在選擇FCS時使用一些距離短的型號。

機體設定



EWG-HC-GN210

論最強右手武器，始終沒有任何一支能及得上它（KARASAWA-MK2除外）。在命中時會產生爆風也是其優點。



LS-MOONLIGHT

利用空中斬，它可以一刀將車頭的砲台解決，這才是隱藏部件的威力嘛！



mission 26 潛水艦護衛

作戰名：GARGLE
僱主：ZIO MATRIX　成功條件：保護潛水艦不被破壞
報酬：70000C　作戰領域：STARLIGHT海上輸送航路

由於本任務的戰場是在海上，可供回避的地方實在幾乎沒有，因此玩者在設定機體時的選擇只有兩種：用戰車型腳部強防禦力，成為「砲台」，第二是用浮游型AC在海上行動，進行機動戰。

戰車型 AC 攻略法


◆站在潛水艇上堂堂正正迎擊敵人！

利用戰車型AC的防禦力，玩者可以完全不理會敵人的砲火，站在潛水艇上面用飛彈、機槍迎擊敵方的直昇機（這些直昇機會不斷出現，而且攻擊力不高，對潛水艇的威脅不大，因此玩者應優先處理敵人的艦隻）。當巡洋艦在潛水艦的左手面出現時，玩者便應用噴射器飛過去它的甲板，將上面的機槍、飛彈和火箭發射器消滅。在破壞一番後，巡洋艦就會沉沒，這時玩者必須立即返回潛水艦上面，否則便會隨著它掉落海中。不久之後，敵方空母會在右手面出現。和之前同樣，玩者需要飛過去將它甲板上的三台MT消滅，它們的耐久力不高，用機槍應令也綽綽有餘。完成後就可以回到潛水艇上等任務結束了。

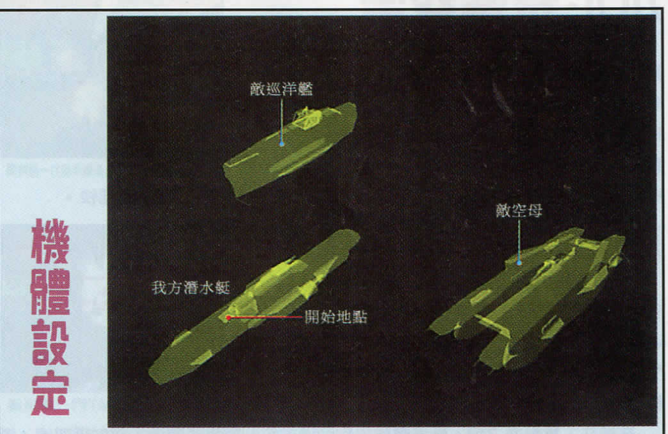

◆飛在敵巡洋艦上大肆破壞

浮遊型 AC 攻略法


◆在海上高速行走，一邊回避一邊用機槍攻擊

浮游型AC由於沒有掉落海的危險，所以可以行動的範圍立即廣闊了不少。不過防禦力降低亦即是代表戰鬥直昇機的威脅也大增，玩者必須不斷保持移動，並多用飛彈和機槍等命中率高的武器。至於攻擊戰艦的方法和戰車型AC沒有大分別。

機體設定



ELC-DISI

擁有極強的防禦力和負載量，極適宜在本關用來抵擋敵人的砲火。不過由於它的重量也不低，玩者必須裝備一些出力高的發動機，以確保一定的飛行能力。



EWR-L24

雖然沒有自動瞄準能力，但這火箭發射器卻擁有極強的攻擊力，最重要是浮游型AC也能輕易地使用它（不像大砲般使用時要先著地），用它來破壞不會動的砲台和飛彈發射器就最適合了。



mission 27 舊市街調查

作戰名：OLD CLOCK
僱主：ZIO MATRIX　　成功條件：在限時內將敵AC擊破
報酬：70000C　　作戰領域：舊MURAKUMO DOME

任務本來的目的，是調查這個舊城市到底有沒有特殊部隊首領KLEIN的蹤影，但原來這只是ZIO MATRIX的陷阱。進入城市後不久，NELL就會通知玩者有巨形的熱核飛彈正在接近中！而且在這時兩台ZIO MATRIX的AC出現，企圖阻止玩者逃脫！

先前往空曠的地方準備應戰


◆在這塊空地等敵人出現

任務一開始，玩者便應先找一處障礙物較少的地方，等待敵人的來臨。這是因為玩者要同時應付兩台AC的關係，機動力顯得格外重要。而且戰場上有障礙物，會很容易令玩者的砲火失誤。筆者建議玩者在西北方向的空地處作戰，雖然離出口遠了點，但絕對有利用的價值。

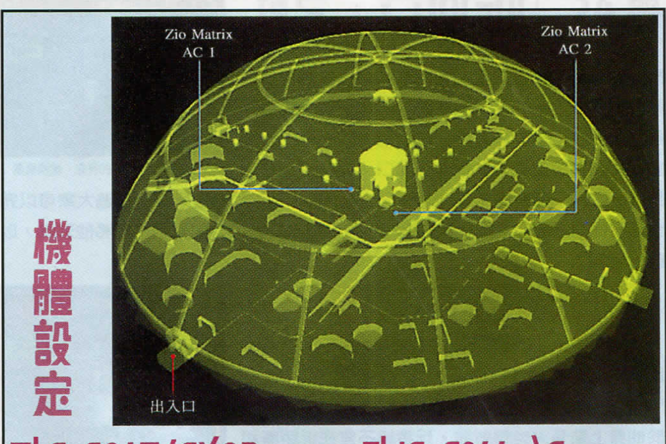
與ZIO MATRIX AC之戰


◆如果玩者是使用兩腳型AC，則在中距離用小跳回避兼空中射擊比較有效


◆戰車型則應該強行接近並用大砲轟擊

一台是裝備有高威力PLAMA RIFLE的逆關節型AC，它會不斷高速移動，看準機會便開火攻擊；另一台是裝備有散彈槍、光劍和垂直落下型飛彈的ALL-ROUND型AC，它會經常接近玩者用散彈和劍攻擊，一旦距離拉遠便立即改用飛彈，非常難纏。由於兩者的機動力都很高，加上有3分鐘的時限，戰鬥起上來明顯對玩者不利。這時候最重要的策略，是先集中攻擊其中一個敵人，擊破之後戰鬥就會輕鬆得多了。兩台敵人AC之中以裝有PLASMA RIFLE的一台比較危險，這是因為另外一台AC的散彈槍不難回避，飛彈亦可以用反導彈裝置應付。由於這兩個敵人都不會主動退後，玩者要接近它們不難，強行埋身用攻擊力高的榴彈砲攻擊吧！例如用「EWC-GN44-AC」只需三砲便能將它們解決，非常有效。當然，剛在上一個任務中取得的隱藏武器「KARASAWA-MK2」也很不錯。

機體設定



ZLC-CO4T/CYOR

由於這任務只是和AC戰鬥，機體構成可以參考玩者在ARENA戰中使用的AC。戰車型腳部是ARENA中最常用的腳部，而這個「ZLC-CO4T/CYOR」的能量防禦力高，自然是本任務的首選。



EWC-GN44-AC

短期決戰用武器的最佳例子。在近距離的命中率、攻擊力都是屬於超強級數。配合戰車型AC效果更好。

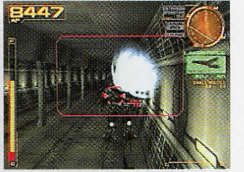


mission 28 地下鐵道路調查

作戰名：LONG KISS
僱主：ZIO MATRIX地球本社　成功條件：擊破巨型DISORDER
報酬：74000C　　作戰領域：地下高速鐵道路

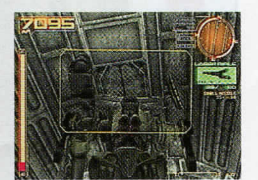
由於ZIO MATRIX火星本社的暴走，本任務中玩者被ZIO MATRIX的地球本社僱用，目標是前往地下鐵底層消滅火星本社的「最後皇牌」——巨型DISORDER！由於敵人的構成全都是DISORDER，雷達或頭部的BIO SENSOR是不可缺的。

地下鐵通道內部


◆用OVERED BOOST穿過通道

本任務開始時玩者是位於地下鐵通道內部，環境狹窄，而且還有小型的DISORDER在埋伏。雖然在任務簡報中僱主會要求玩者將所有敵人消滅，但實際上任務的目標只有「將最內部的巨型DISORDER消滅」一項，所以無視這些小角色也沒問題。先按×掣浮起少許，再啟動OVERED BOOST強行突破，便能完全不受傷到達通往地下的入口處。

拿取隱藏部件


◆這塊天花板上藏有隱藏部件

進入地下通道，穿過兩道閘門並且消滅沿途阻路的DISORDER之後，玩者會來到一個盡頭。在這裡玩者應先打破頭頂某塊有裂痕的天花板，進入上面的密室拿取最強的盾牌「ZES-99/MIRROR」。然後才打破地面的缺口進入最底層和BOSS對決。

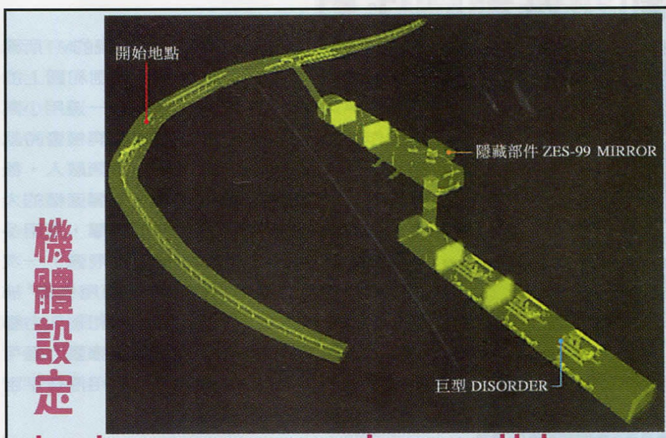
巨型DISORDER之戰


◆由於巨型DISORDER的判定大，所以空中斬能夠發揮最大的威力

在通道的最底部，玩者終於發現了ZIO MATIRX社的最終武器「巨型DISORDER」，它的武器有巨型LASER、裝在兩腕的小型LASER、和在胸前的接近戰用機槍。在狹窄的房間內，玩者要回避它的所有攻擊是非常困難的。加上敵人的耐久力不低，應付起來都相當麻煩。

玩者在這裡可選的戰術有二，第一是在遠距離不斷左右移動，然後用威力大的大砲系武器攻擊。第二是迅速接近它，強行用空中斬不斷攻擊。如果玩者是裝備有最強之劍「MOONLIGHT」，則只需斬三次便能將它瞬殺！

機體設定



ZWC-LQ/2552

如果玩者是打算用射擊戰的話，本武器是個不錯的選擇。彈藥不用錢、連射速度高都是它的優點。

LS-MOONLIGHT

用來將巨型DISORDER瞬殺的最強光劍。話說回來它的威力真的有點誇張……因為巨型DISORDER的AP超過25000，即是說一下空中斬攻擊力在8000以上？！



職業特「攻」隊

mission 29 飛彈發射阻止

作戰名：LIGHTNING STORM
僱主：ZIO MATRIX地球本社　成功條件：阻止飛彈發射
報酬：98000C　作戰領域：QUIRE軍事基地

本任務的目的，是在限時(五分鐘)之內將位於基地深處的飛彈發射裝置破壞。能夠到達裝置的路有兩條，右手邊的一條路程比較長，但出現的敵人就只有一些守衛用MT和砲台；而正面的一條則有敵人AC在守衛，不過路程卻短許多。選擇哪一條路可以視乎玩者的喜好而定。

與AC「INFINITY」之戰


◆完全無視INFINITY的存在，繼續前進

任務開始不久，玩者會到達一間有分叉路的房間，在此玩者便要決定前進的方向。先說路程比較短的正面路徑，玩者只要不斷向前走，穿過幾道閘門後，很快就會到達盡頭。在這裡的地面有一個鐵絲網。用槍將之破壞並進入通風口，很快玩者就會到達一個地下停車場。在這裡有一台AC「INFINITY」在守衛著，不過大家可以完全無視他繼續前進。如要和他戰鬥，筆者建議玩者埋身用光劍迅速將他消滅，以節省時間。

發射裝置前之戰


◆千萬不要和REDFURY作近身戰！

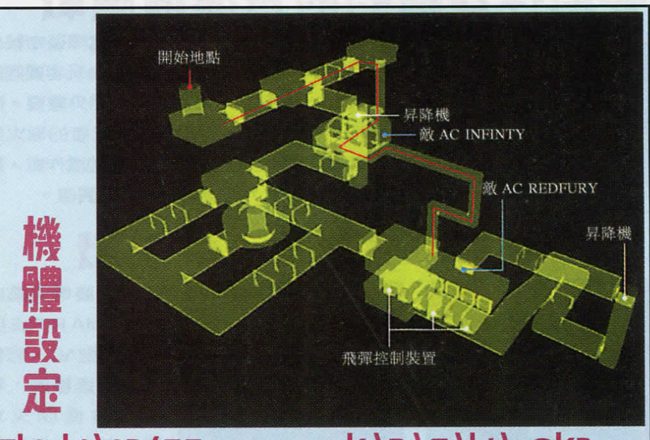
沿著通風口繼續前進，很快玩者就會到達目的地——飛彈發射裝置。在這裡另一台AC「REDFURY」會為ZIO MATRIX作最後的抵抗，由於他身上裝有火炎噴射器，玩者絕不宜在近距離和它作戰，而應該盡量向後退用RIFLE或機槍射擊。REDFURY幾乎不會做任何回避行動，消滅他可說是非常容易。解除最後的威脅後，玩者只要將左面數起第一、三、六個發射裝置破壞，便能完成任務。

走右面路徑的要點


◆用OVERED BOOST加快行進速度

如果玩者選擇右邊的路，由於路途遙遠，玩者的行動必須要快，途中的MT和砲台可以不理就不理，善用OVERED BOOST衝過直線區域也是關鍵。在目的地即由REDFURY守衛的房間前面，玩者可以隔著閘門用劍將它消滅！實在是不費吹灰之力。

機體設定



ZLN-WA02/SS

在講求行動速度的本任務，使用輕量級機體是必然的選擇，當中又以兩腳的性能最為平均。這款ZIO MATRIX社的輕量型兩腳特點是防禦力高，性能平均。



KARASAWA-MK2

既然在之前的任務中拿了最強武器，自然沒有不用的道理。KARASAWA可以一砲將沿途的MT消滅，連射力高，而且對AC戰也有足夠的威力。



mission 30 要人護衛

作戰名：HALLOWEEN
僱主：LCC　成功條件：在限定的時間內生存
報酬：76000C　作戰領域：BILFEEL機場

這任務的本來目的是保護到來火星的新任長官之安全，但由於特殊部隊在宇宙船到達時便會發動叛亂，玩者的作戰目標於是變成了「消滅所有特殊部隊」。不過這些特殊部隊卻是無限出現的……因此本關玩者實際的目的，只是在限定時間內生存便可。

和特殊部隊作戰


◆對付行動快的AC，用飛彈攻擊相當有效


◆源源不絕的MT可說是「雞肋」，麻煩得來又消滅了也沒有錢收

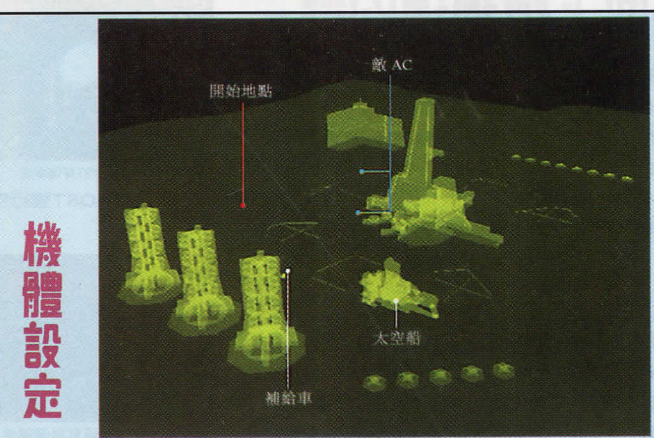
特殊部隊是由兩台AC和無限出現的MT所構成，當中敵AC的武裝為機槍、光劍和肩上的PLASMA大砲。它們的基本戰術是一邊用小跳移動作回避，一邊用機槍掃射，當有機會時就用光劍作快速的一擊脫離。對付這類敵人，最有效的武器自然是機槍和飛彈，而彈速慢的大砲、步槍則不太適合。最有效的攻擊，是用多彈頭飛彈配合EXTENSION的連動飛彈，一次過用十幾發飛彈攻擊它們，之後再用機槍「補飛」。至於MT方面，它們的移動力和耐久力都不高，要應付它們不難，但問題是彈藥方面可能會用盡，這時候玩者應該好好利用停在宇宙船附近的補給車補充彈藥。

不和特殊作戰的方法


◆最簡單的過關方法——站在這裡呆等

之前說過這任務玩者只要在限定時間內生存即可過關，因此大家可以一開始就找一處安全的地方躲避，例如控制塔的頂部，慢慢等待宇宙船爆炸。這時玩者的機體可以一件武器也不帶，純粹以厚裝甲的AC出戰。

機體設定



ZWM-M24/1MU

標準的多彈頭飛彈，配合飛彈連動發射裝置，可以一次過將十數發飛彈射出，而且彈數充足之餘威力亦相當不俗。

ZWG-MG/ENE

能高速連射而且威力高的機槍就只此一支，至於彈數少的問題，在本任務中由於有補給車的關係也得到解決。



MISSION 31 ZIO CITY制壓

作戰名：DEEP SLEEP
僱主：地球政府　　成功條件：擊破敵方AC
報酬：78000C　　作戰領域：ZIO MATRIX火星本社大廈周圍

由於LCC已經失去了指揮能力，火星許多重要設施已落入特殊部隊手中。地球政府沒有對此坐視不理，他們請求玩者協助鎮壓特殊部隊的任務。而今次玩者的目的是要將ZIO MATRIX火星本社周圍敵人消滅，奪回ZIO CITY的控制權。

敵軍力構成


◆由於敵方的火力不輕，有必要加強自己的裝甲力

本任務中的敵人主要是由兩台浮游型AC與大量戰車所組成。在兩台AC之中，一台是裝備有特殊彈倉型分裂飛彈和光能砲手腕，而另一台則裝有垂直落下型飛彈和PLASMA大砲，可見兩者的火力都非常猛烈。它們喜歡從空中攻擊玩者，不熟悉空中戰的人很易陷入苦戰之中。至於部署在戰場各處的戰車，它們裝備有擴散型光能槍，攻擊力雖然不高，但當玩者在和AC戰鬥時，它們的砲火始終是一種威脅。

戰鬥的步驟


◆用威力高的武器攻擊AC著地的一瞬間

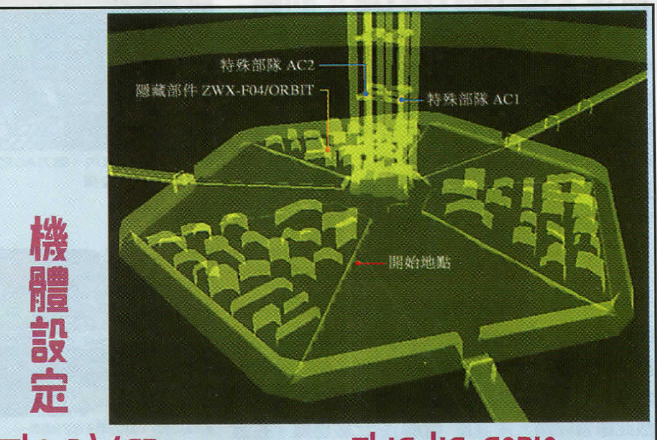
在任務一開始，玩者便應先啟動反導彈系統(以回避不知會在何時飛來的彈倉型飛彈)，然後將周圍的戰車解決，這是為了避免它們影響玩者和敵方AC之間的戰鬥。之後玩者應集中攻擊其中一台AC，幸好它們的耐久力不高，用榴彈砲或KARASAWA-MK2攻擊三數次便能將之消滅，記著浮游型機體在著地的一刻是最脆弱的。

拿取隱藏部件


◆這就是隱藏部件「沙〇比浮游砲」了

當玩者消滅了其中一台AC後，來自敵人的壓力就會大大降低，這時就是去拿取隱藏部件「ZWX-FO4/ORBIT」的時候了。它是位於任務開始位置西北方的建築物附近，由於它的體積大，因此不難發現。取得它之後專心將餘下的一台AC消滅，任務就算完成。

機體設定



ZLN-2A/GR

本關敵人的武器是以能量系為主，因此玩者的裝甲最好有較高的能量防禦力。這兩腳型足部可以提高防禦力，而且也能確保玩者有一定水準的機動力。



EWG-HC-GN210

威力高的榴彈砲可說是浮游型AC的死敵(不信的話大家可以在ARENA試試)，由於使用兩腳而不能裝備肩上榴彈砲的關係，這支右手榴彈步槍是唯一的選擇。

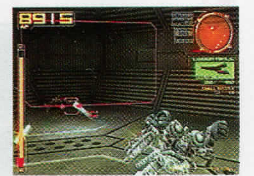


MISSION 32 地下研究所奪還

作戰名：MEMORY
僱主：地球政府　　成功條件：擊破戰士型DISORDER
報酬：75000C　　作戰領域：舊研究所設施

本任務中出現的敵人絕大部份都是DISORDER，因此BIOSENSOR是絕對必要的裝備。雖然本任務玩者只須將最底部的一隻戰士型DISORDER消滅就能完成，但其實在途中每擊破一隻小型DISORDER都會有1500C的特別加算，為了增加收入，玩者最好是將敵人全滅吧！

研究設施攻略


◆用小跳移動和空中射擊，就能輕易將小型DISORDER們消滅

研究所內部基本上是單程路，因此玩者絕不會迷失方向。進入最初的房間，玩者立即就會見到一堆小型DISORDER，用步槍將它們全部消滅後，在第二個房間內的是四部會發射散彈的浮游MT。它們的攻擊力不低，所以還是盡快將之解決比較好。


◆用飛彈一次過將所有飛行型DISORDER LOCK-ON

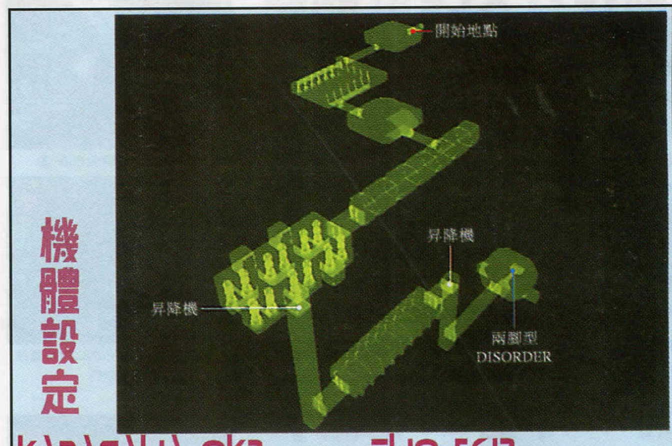
由左面的出口離開這房間，今次玩者會來到一條佈滿了大量飛行型DISORDER的通道。這時候用MULTI型FCS配合連續發射型飛彈，就能一次過將它們消滅。如有漏網之魚，則用步槍「補飛」。穿過這通道後，玩者會到達一間有許多研究裝置的房間。乘搭左手面的昇降機到達下一層，然後繼續向前進，很快玩者就會來到戰士型DISORDER的所在地。

戰士型DISORDER之戰


◆在細小的房內和這傢伙戰鬥時，移動力是決定性的因素

這隻DISRORDER的機動力很高，在狹窄的空間中也能靈活地移動，相當難纏。和它戰鬥時必須注意的，是其兩手的光能劍和擴散光能槍，尤其是光能槍的熱量十分高，極易令玩者的機體過熱。由於兩者都是近距離用的武器，玩者應該盡量拉遠距離，和好好利用房內的障礙物作掩護。幸好它的耐久力不高，用威力強的武器攻擊數次便能將它解決。

機體設定



KARASAWA-MK2

「唐澤MK2」在本任務中絕對是最適合的武器。它彈數多、使用能量少而且攻擊力高，沿途的小角色全部都可以用它一擊消滅。



EWM-5G12

可連續發射十二發的肩上飛彈，感覺就如《超時空〇塞》一樣。是專門對付空中DISORDER的武器。



mission 33 HAMMER HEAD強襲

作戰名：LADY RHAPSODY
僱主：地球政府　成功條件：擊破人工DISORDER後脫出
報酬：76000C　作戰領域：太空站HAMMER HEAD

雖然在任務簡報中沒有提到，但本關的頭目是一台人工DISORDER，為了和它對抗，玩者一定要裝有BIOSENSOR的頭部。

前往大型DISORDER的路


◆在狹窄的通道內，敵方AC的機動力就無從發揮

任務一開始玩者就會受到太空站內的砲台和守衛MT所攻擊，因此請打醒十二分精神應戰。在穿過了頭兩個房間後，玩者會來到一個天井設有砲台，並有特殊部隊AC守衛的圓形房間。由於這台AC的機動力很高，進入房間之內作戰是極之不利的。正確的戰術，是打開閘門引誘它進入通道內，然後用光劍等接近戰用武器將之消滅。

人工DISORDER之戰

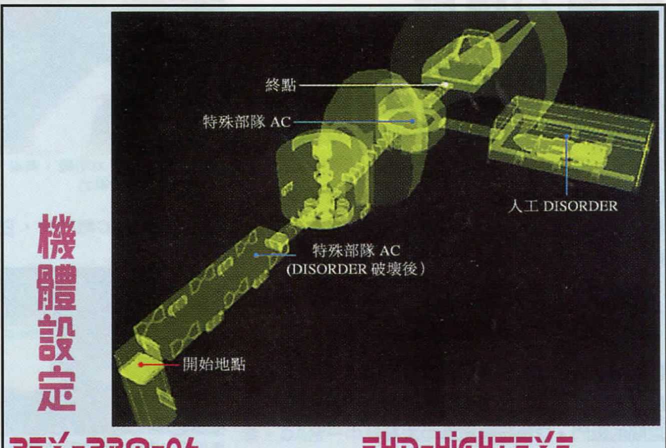

◆AI始終是AI，有時它們是相當白痴的……

在有AC守衛的房間右手面，就是人工DISORDER的所在地。它的攻擊方法十分豐富，計有機槍、飛彈和榴彈砲三種，耐久力也非常高，玩者想和它「硬碰硬」的話一定會受重傷，故此筆者建議大家還是「智取」它比較穩陣。在這房間內有一艘大型太空船，玩者只要躲在它的背後，DISORDER就完全攻擊不到你。之後玩者只消跳起用多彈頭飛彈攻擊，再立即著地，敵人的砲火就會被太空船擋住。重覆以上步驟數次，玩者便能分毫不損地將它消滅。

阻止玩者逃走的AC出現

當人工DISORDER被消滅後，特殊部隊的AC便會在剛才有砲台的房間和任務開始的房間中出現（數量無限），其目的是要阻止玩者離開這裡。不過只要依照之前筆者提過的戰術去做，它們根本不是威脅。由於每消滅一台AC都可以得到3000C的獎金，想賺錢的朋友不妨在這兩個房間之間來回幾次，直到彈藥用盡為止。

機體設定



BEX-BRM-04

可以增加飛彈威力的連動飛彈EXTENSION，有了它人工DISORDER一戰就會更加輕鬆。



EHD-HIGHTEYE

BIOSENSOR有時很容易忽略，但在和DISORDER戰鬥時有和沒有可以是死活問題。



mission 34 LEO KLEIN排除

作戰名：GAME
僱主：地球政府　成功條件：擊破KLEIN的AC
報酬：86000C　作戰領域：軌道昇降機RAPTURE

由於地球政府已找出了KLEIN的藏身之所，就在軌道昇降機「RAPTURE」的中央動力部份，玩者於是奉命前往將他消滅。除了KLEIN的AC之外，本任務中的敵人就只有浮游機雷，因此整個任務過程相當簡單。

前往找KLEIN的路

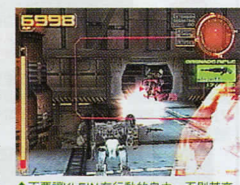
◆在遠距離將機雷全部射爆

本任務的地圖是完全單線的，路只有一條，因此玩者不可能迷失方向。不過整個軌道昇降機卻佈滿了防禦用的浮游機雷，當玩者走近它們，又或者是開槍將之破壞，這些機雷都會立時爆炸！幸好玩者可以用雷達和FCS預早找出它們的位置，然後在遠距離用機槍或步槍將之引爆，就不會令自機受傷。

◆玩者的HACKING FUNCTION要在3以上才可以打開這道門

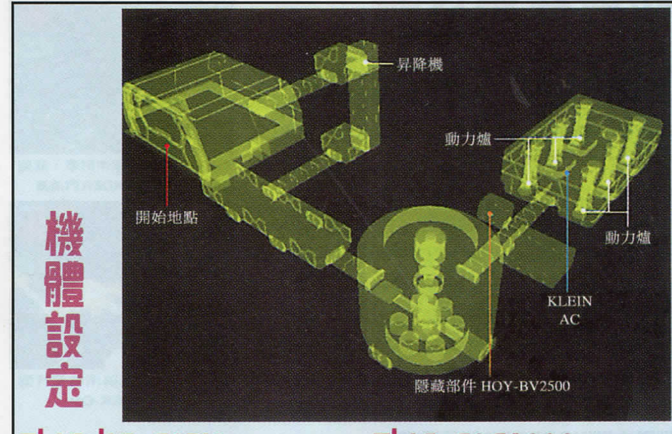
在進入KLEIN所在的房間前的通道中有兩道門，當中左面的一道只要玩者的頭部「HACKING FUNCTION」在3以上就能開啟，內面藏有最後一件隱藏部件「HOY-BV2500」，它的性能非常好，請務必取得。

和KLEIN的AC之戰鬥


◆不要讓KLEIN有行動的自由，否則其高速度和砲火會對玩者和動力爐構成威脅

本任務的最終目標——由KLEIN所駕駛的AC，就正在軌道昇降機的動力部等待玩者來臨。它的武裝包括了左腕的光劍、右腕的榴彈槍、肩上的CHAIN GUN和大型火箭四種。武器雖然好像很豐富，但實際上他只會用劍和榴彈槍攻擊（這已夠麻煩的了）。由於動力部的空間相當廣闊，加上KLEIN本身是輕量級機體，回避力高，和他進行中遠距離纏鬥對玩者是不利的。再者進行遠距離射擊戰時子彈橫飛，流彈難免會傷及房內的動力爐，它們一旦被破壞，每一個都會扣去玩者6000C的酬勞！因此玩者應該盡量接近KLEIN，埋身用威力高的武器攻擊（筆者極力推薦使用空中「月光斬」，幾乎是一擊必殺！），以免夜長夢多。

機體設定



EWG-HC-GN210

這支與兩腳AC最配合的右手武器，相信不用筆者多說了吧！它在近距離戰的威力和命中率都奇高，是短期決戰的最佳選擇。

EWC-CNG4000

專打用來破壞浮游機雷的武器。兩腳AC在使用這支CHAIN GUN時雖然要先停下來，但由於浮游機雷本身不會動，所以問題不大。



mission 35 空中要塞侵入

作戰名：DEADMAN WALKING
僱主：地球政府　　成功條件：擊破KLEIN的AC
報酬：100000C　　作戰領域：DEZEL沙漠上空戰略航空戰艦「STAI」

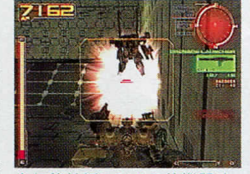
本任務分為兩部份，首段玩者須要在「STAI」的甲板部份應付四周的砲台和戰鬥機的空襲，當過了一段時間後，前往戰艦內部的閘門就會自動打開，玩者的AP和彈藥亦會獲得補充。而後段玩者則要進入戰艦的內部找出KLEIN的AC並將之消滅。

戰艦內部的戰鬥


◆由於DISORDER對實彈武器的防禦力弱，用火箭砲便能一擊將之消滅

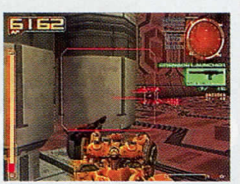
空中要塞的內部實際上是個DISORDER的巢穴，幾乎每一個房間都有它們的蹤影。這些DISORDER的砲火相當猛烈，但只要玩者的能量防禦力夠高，而且沈著應戰的話，問題應該不大。當玩者來到一間有三個出口的房間時，正確的路是最右邊的一個。向前再走上一段路後，很快玩者就會來到一個有飛行型和兩腳型DISORDER把守的房間。在這裡玩者最好是隱藏在門口處進行一擊脫離，又或者用OVERED BOOST強行突破比較好。

與特殊部隊副隊長BOYLE之戰


◆如能接近BOYLE的機體攻擊，他便不是甚麼強敵

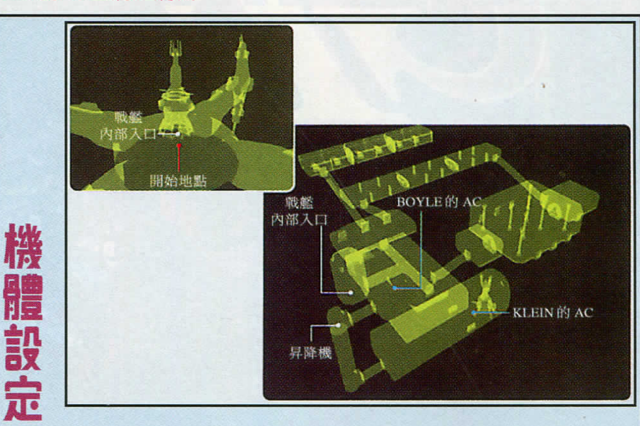
在到達KLEIN的所在地之前，玩者須要先擊敗他的副手BOYLE。他的AC雖然是重量型，但實際上的機動力很高。其主力武器是光能機槍和光劍，在狹窄的空間中要回避他的攻擊不易，長期戰非常危險。因此玩者應盡量接近他，並使用威力高的武器快速將之破壞。

再戰KLEIN


◆與KLEIN的戰鬥時應善用地形

上一次KLEIN只是派了架無人駕駛的AC應付玩者，今次才是真真正正的對決。KLEIN的武器有「唐澤MK2」、「月光」、多彈頭飛彈和榴彈砲，但當中最須要注意的只有「唐澤MK2」。由於它的彈速極快，用小跳移動也回避不了(戰車型AC更加是無可能回避)，所以玩者最好先找些障礙物作掩護，在LOCK-ON了後走出來開火，然後再躲回障礙物後面，這樣就能單方面攻擊到他。

機體設定



ELC-DISI

為了使用榴彈砲等強力武器對付BOYLE和KLEIN的AC，用戰車腳是較佳的選擇。其防禦力對於DISORDER戰也有幫助。



EWG-BZ-B1100

可以將DISORDER一擊消滅的高火力武器，和AC作戰時也可作補助之用。



mission 36 PHOBOS

作戰名：BAD DAYS
僱主：地球政府　　成功條件：擊破KLEIN的AC
報酬：120000C　　作戰領域：PHOBOS

終於來到最後一個任務了！由於本關的所有敵人都是DISORDER，因此在進入基地前，玩者應記得裝備有BIOSENSOR的頭部，另外也請裝備「ZWX-IV/PURSUIT」這彈倉型飛彈，原因後述。

侵入基地內部


◆在這種房間裡戰鬥是非常不利的，走為上著

在本任務開始地點前面的房間，是由數隻兩腳型DISORDER和固定砲台所守衛著，在這裡玩者必須將它們全部消滅。前往下層用的昇降機被房間中央的藍色能量牆所隔著，要繼續前進玩者就必須將它周圍的柱破壞。

乘搭昇降機到達下一層後，玩者會來到一個被四座砲台守著的房間，但在這裡玩者可以無視它們，立即跳進房間中央的洞穴吧。在洞穴下面的房間也是有兩腳型DISORDER和固定砲台做守衛，由於地形極之狹窄，和它們作戰絕不明智，還是迅速離開這裡著數。

巨型人工DISORDER之戰


◆反正之後彈藥會自動補充，玩者不用客氣，盡情用最強的武器攻擊吧！

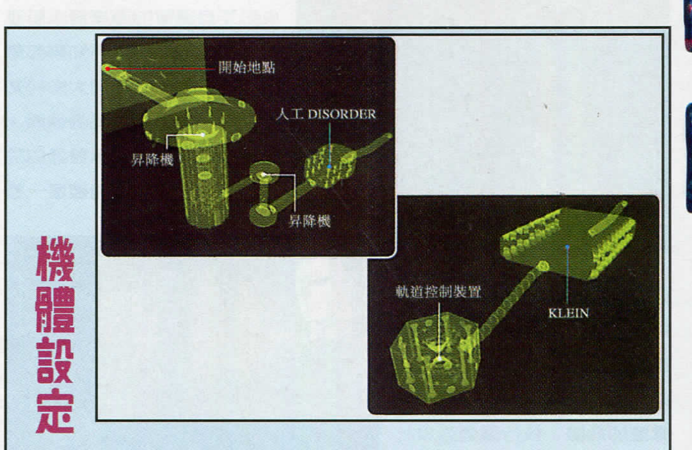
在這裡盡頭的房間裡，玩者會再次遇到在MISSION 33中的人工DISORDER。今次大家也可以利用地形優勢來將它輕易消滅。方法是先站在房間的大門前，等待DISORDER發射最強的榴彈砲後，便趁它上彈的空檔時間打開房門用彈倉型飛彈反擊，這樣做能夠將自己的受傷程度減至最低。當人工DISORDER被消滅後，玩者的AP和彈藥會完全回復。

與KLEIN之最終決戰


◆四發彈倉型飛彈的威力剛好能將KLEIN消滅

終於到了決戰之時。KLEIN最初的形態和攻擊方法和剛才的人工DISORDER十分相似，不過由於今次戰鬥是在一極廣闊的房間中進行，用橫DASH或OVERED BOOST就能輕易避開它的所有攻擊。反擊方面，玩者只需使用彈倉型飛彈攻擊便可。由於這飛彈不用瞄準，威力又非常高，玩者不需看KLEIN一眼也能將之擊敗。當KLEIN變身成第二形態時，其速度會大幅加強，想用普通武器擊中他可是難過登天，不過奇怪的是彈倉型飛彈仍然能將他「瞬殺」(屈機……)，所以玩者不用太過擔心。

機體設定



ZWX-IV/PURSUIT

別名——「對KLEIN專用一擊必殺武器」……

ELN-9001/A

為了保持自機的移動力和防禦力，最好是使用重裝甲的兩腳型AC出戰。



TEXT：小悠

PS

生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應多人遊戲專用插口	

SDガンダム GGENERATION-F

G GENERATION-F地獄攻略第三話

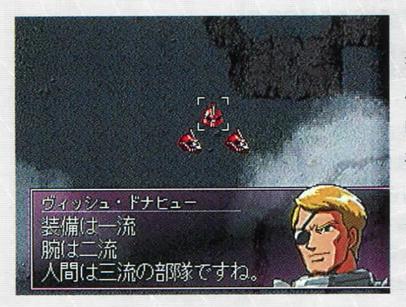
STAGE4 杜靈多基地

STORY



在上次WHITE DINGO成功攻陷了自護軍的海岸潛水艇基地，在將這個捷報告知聯邦軍師令部之際，史單利大尉得知自護軍一個非常重要的情報，便是自護軍在一個以普通的註守基地中，放置了能破壞一整個地球生態圈的生物兵器・亞斯達羅斯。為了阻止自護軍這接近瘋狂的作戰計劃，WHITE DINGO隊一行人，冒著被軍法處置的危險，執行這個強攻杜靈多基地，並奪取亞斯達羅斯的行動。在眾人迷惑聯邦軍的目的之際，尼奧告知大家他的真正身份是查布羅的諜報部成員，是為了亞斯達羅斯而來的。

攻略重點



難度不高的一版，敵人有一共9部的大魔，分散在基地各處。他們的目標是沒有固定的，所以大家大可以去逐一擊破它們，不過這版的佔據POINT也分佈在高低不同的地方，需要玩者使用一些會飛行的MS或把戰艦到山上，再放MS去佔領。重點在於如何快快佔領之餘，又能保護到WHITE DINGO的安全。先用玩者的原創隊去引開大魔們的注意力，令他們集中攻擊WHITE DINGO以外的對手，再用其他的UNIT去佔領就近的佔領POINT。而大魔之中只有里安納度的比起其他的強一點，以玩者的MS去迎擊是沒有問題。小心一些漏網之魚去攻擊雅蓮達，因為她被擊破會令玩者立即GAME OVER的。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/雅蓮達被擊破

佔領地點/4

聯邦

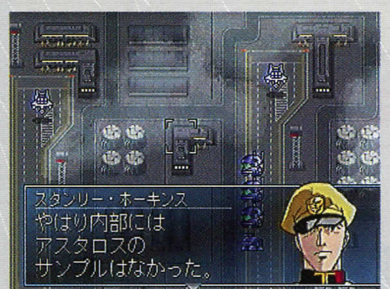
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	尼也/中尉	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	尼奧/少尉	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	麥斯/少尉	1	-
奧亞西斯	Lv.1	6250/24	雅蓮達/軍曹	1	-
61式戰車	Lv.1	5320/36	聯邦兵/伍長	2	-

自護

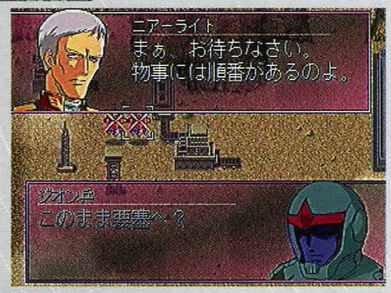
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
大魔	Lv.ACE	9854/62	里安納度/少佐	1	-
大魔	Lv.1	7580/56	自護兵/少尉	1	-

STAGE5　月之階梯

STORY



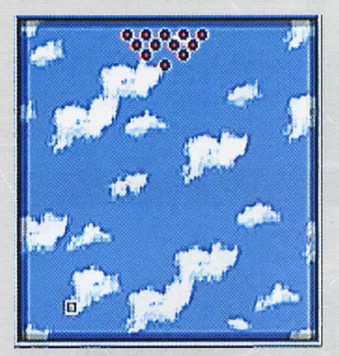
在上次的行動中成功突襲了杜霊多基地，令聯邦高層方面對WHITE DINGO作出高度的讚揚，可是這次的行動中被擊落的自護直昇機是沒有生化兵器・亞斯達羅斯，結果經過WHITE DINGO和司令眾人的思考後，推測自護會將亞斯達羅斯運送上太空，給予薩比家擁有對付地球聯邦的皇牌。要上宇宙當然是需要HLV作為運輸工具，而在澳洲大陸上自護的HLV基地只有一個，於是WHITE DINGO部隊便行動了。同一時間，自護駐澳洲司令對全軍宣佈中止一切作戰，並進行「月之階梯」計劃……

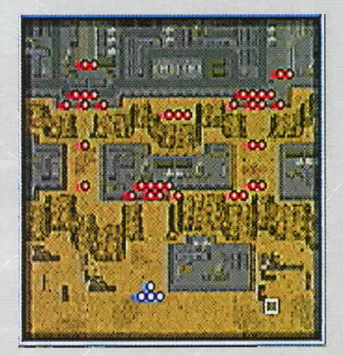


攻略重點



基本上玩者要以原創隊為主導去應付今次戰鬥，因為今次的敵人十分多。在地上有15個砲台、9部渣古IIF型、8部渣古加農和5隻老虎。空中方面有11部多夫戰機和一部較為麻煩的空中砲台・亞薩姆。今次的規則也十分簡單，我軍的UNIT全滅的話才會GAME OVER，而將敵人全滅玩者才能過版。玩者的原創隊是在版面的左下方出場，基本上以玩者原創隊的實力，要完全殲滅敵人是易如反掌，加上根本不用顧及故事隊伍WHITE DINGO的關係，這一次的作戰更是來得心應手了。敵人





之中較為像樣的只是空中的那部砲台・亞薩姆，大家在地上清場後使用一些飛行的UNIT去幹掉亞薩姆吧。這場戰鬥大家最好用來將MS升級，筆者在這版時已經成功將量產型魔霸ACE，開發成為魔霸。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我方全滅

佔領地點/0

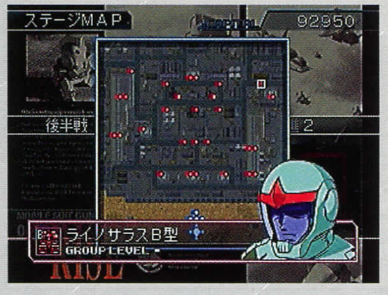
聯邦

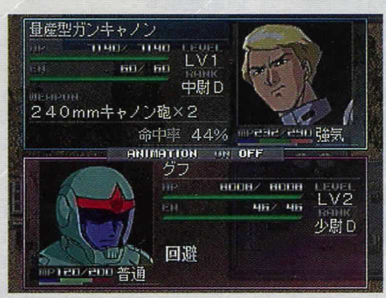
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	尼也/中尉	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	尼奧/少尉	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	麥斯/少尉	1	-
奧亞西斯	Lv.1	6250/24	雅蓮達/軍曹	1	-
FLY MANDA	Lv.1	5600/36	聯邦兵/伍長	7	-

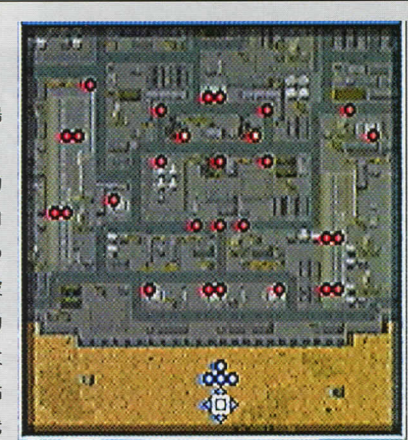
自護

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
砲台	Lv.1	10000/96	自護兵/少尉	15	-
渣古IIJ型	Lv.1	6860/42	自護兵/少尉	9	-
ZAKU CANNON	Lv.1	7000/44	自護兵/少尉	8	-
老虎	Lv.2	8008/46	自護兵/少尉	5	-
多夫戰機	Lv.1	5180/24	自護兵/伍長	11	-
亞薩姆	Lv.ACE	15080/119	自護兵/中尉	1	-

攻略重點







這一版是今場戰鬥的下半戰，也是0079外傳的最後一版。用WHITE DINGO的力量要擊破被敵人重重包圍的HLV似乎是不太可能了，而且今次戰鬥是不容許WHITE DINGO任何一個成員被擊破，否則當然會是GAME OVER。重點在於9TURN之內要將HLV消滅，由於這一版的所有敵人是不能捕獲的，所以玩者大可以盡情殺敵，提升我

軍的機體級數。其中大家戰鬥時要留意的是版面右上方的那部陸上移動型MA・雷洛薩拉斯B型，雖然WHITE DINGO對這MA形容得十分厲害，但筆者在交手之下覺得也是不難應付的東西來。玩者可以用戰艦先較好連射火箭去對準HLV，再用MS清理現場，去到第7TURN時便開始攻擊HLV，盡量在第9TURN前減低HLV的HP到一擊便能夠打破的地步。再爭取餘下時間去殺敵，那便不會浪費這一版了。

勝利條件/9TURN之內要將HLV消滅
敗北條件/WHITE DINGO任何一個成員被擊破、9TURN之內要未能將HLV消滅或我軍本據地被佔領
佔領地點/0

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
吉姆狙擊手	Lv.1	7140/60	尼也/中尉	1	-
吉姆狙擊手	Lv.1	7140/60	尼奧/少尉	1	-
吉姆狙擊手	Lv.1	7140/60	麥斯/少尉	1	-
奧亞西斯	Lv.1	6250/24	雅蓮達/軍曹	1	-

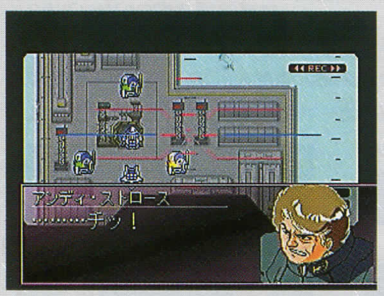
自護

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
渣古IIJ型	Lv.1	6860/42	自護兵/少尉	7	-
ZAKU CANNON	Lv.1	7000/44	自護兵/少尉	7	-
老虎	Lv.1	7280/44	自護兵/少尉	10	-
勇士	Lv.ACE	11102/69	費斯/中尉	1	-
雷洛薩拉斯B型	Lv.ACE	15600/184	自護兵/少尉	1	-
HLV	-	25000/50	自護士官/大尉	2	-

機動戰士GUNDAM 0080 口袋裡的戰爭

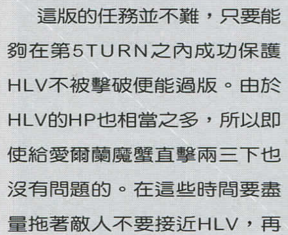
STAGE1 未完成的破壞指令

STORY

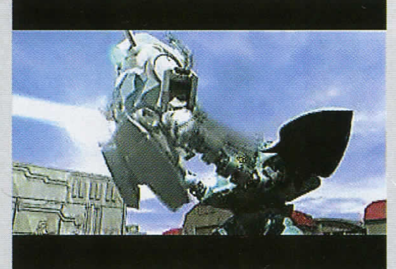


時間是宇宙世紀0079年後期，一年戰爭也遂漸步向終結的時候，以NEW TYPE部隊聞名的木馬隊戰積輝煌，令地球聯邦軍取得不少勝丈。為了令這優勢保持下去，便決定暗地裡開發NEW TYPE專用高達，RX-78 NT-1 GUNDAM ALEX。這部試作機為了運上宇宙作最後測試，便送到北極聯邦基地利用HLV秘密進行運輸工作。可是取得這情報的自護軍，為了阻止今次運送未完成高達便出動特種部隊「南十字星」，突襲北極聯邦基地令不利的戰局回復平衡。面對今次南十字星隊的愛爾蘭魔蟹，聯邦軍能成功守護試作機嗎？

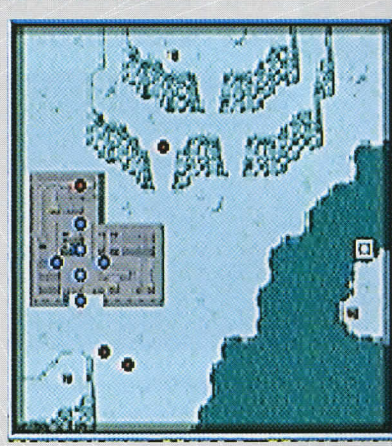


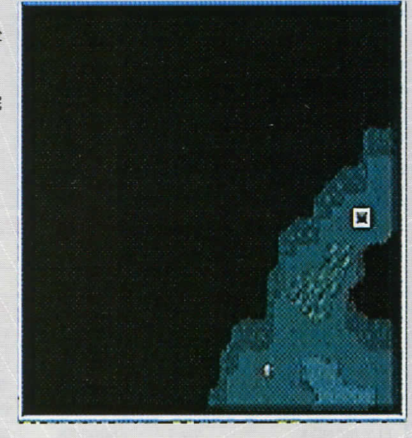


攻略重點



這版的任務並不難，只要能夠在第5TURN之內成功保護HLV不被擊破便能過版。由於HLV的HP也相當之多，所以即使給愛爾蘭魔蟹直擊兩三下也沒有問題的。在這些時間要盡量拖著敵人不要接近HLV，再用原創隊去欄阻敵人。另一方面這一版有5個佔據POINT之多，它們分別於水低下兩個和陸上的三個，若果在這短短5個TURN之內要佔領全部地點是十分困難的，筆者便先用吉姆和美迪亞飛上去左下角的山邊佔領，再準備一部水中專用MS去佔領水低下的地方，由於玩者起初的出場地點是在版面左方的小島上，所以島上佔領POINT當然不容有失了，至於在版面上方的山上的那個，玩者必須準備一些支援UNIT讓玩者的MS乘上去，飛行高速移動去佔領了它。至於南十字星隊的愛爾蘭魔蟹，它的近身攻擊十分之強，所以用一些射擊能力高的機體去應付它便行。最後筆者建議大家將敵人全滅，因為全滅的資金會比任務完成所得到的為高。





勝利條件/5TURN之內成功保護HLV不被擊破或敵方全滅
敗北條件/HLV被擊破
佔領地點/5

聯邦

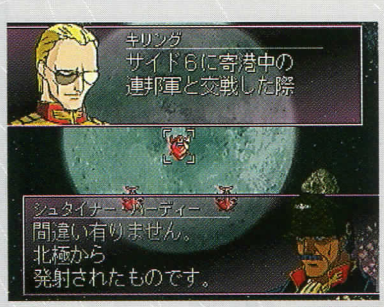
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
HLV	-	17500/72	聯邦士官/大尉	1	-
美迪亞運輸機	-	16000/96	聯邦士官/大尉	1	-
寒地專用吉姆	Lv.1	7140/60	聯邦兵/伍長	4	-

自護

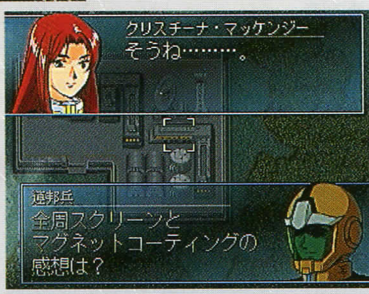
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
大魔蟹E型	Lv.ACE	11102/69	史達拿/大尉	1	-
愛爾蘭魔蟹	Lv.ACE	10010/69	安迪/曹長	1	-
愛爾蘭魔蟹	Lv.ACE	10010/69	加菲力艾爾/軍曹	1	-
愛爾蘭魔蟹	Lv.ACE	10010/69	美哈爾/少尉	1	-

STAGE2 口袋裡的戰爭

STORY

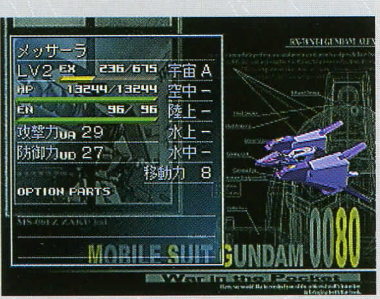


經過宇宙要塞亞巴奧古一戰後，聯邦與自護的戰爭已逐漸步向完結。可是在其中一個殖民地之中，卻發生另一個戰爭。為的不是自護共國的獨立，為的也不是推翻薩比家的極權統治，而是為了一部高達牽引起一對男女面對無情的戰爭……雖然位於子北極的聯邦軍基地受到自護軍的南十字星隊突襲，但是聯邦軍的新型機動戰士RX-78 NT-1 GUNDAM ALEX仍是平安地運送上太空。可是，南十字星隊又怎能輕易放過這NEW TYPE專用高達呢？再加上自護軍的大勢漸漸失去，為了挽回戰局便決定強行奪取高達了。南十字星隊查出GUNDAM ALEX停泊在中立殖民星SIDE 6後，便發動一個稱為「露比歌」的計劃，以0079年12月的聖誕前夕為舞台，口袋裡的戰爭開始了……



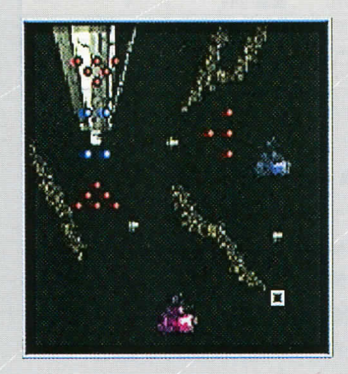
攻略重點

這版是分開前後半戰的，由於NT-1 ALEX是在殖民星以內的地方和南十字星隊進行戰鬥，所以玩者的原創隊要救那個被京寶梵和它兩個同伴圍攻的古莉絲似乎不太實際，因為在太空有非常多的敵人會突入殖民星之中，玩者的MS要





在左下角的位置盡快趕去殖民星的入口，阻止它們進入殖民星攻擊古莉絲的NT-1 ALEX。敵人在太空的MS多數也是一些舊型的機動戰士，例如渣古II改、RICK DOM II和勇士J型，只要利用守護殖民星的警備用吉姆能迴避它們的攻擊有兩三個TURN，原創隊便有足夠的時間去那兒，加上敵人和玩者隊中的MS實力有一定差距，那些MS是敵不過大家兩個TURN的。從筆者建議大家用一些宇宙專用高機動性的MS或是MA去出戰，這樣玩者要趕去戰鬥區域便更加快了。加上下半戰也是要玩者趕時間的，所以組隊時也不妨一用。至於NT-1 ALEX方面起初會因為EVENT令到NT-1的裝甲被炸掉的，要打破京寶梵首先便不要接近它身後兩部MS的射程，然後是引它到火箭砲和格鬥戰以外的射程，不停先迴避後射擊，再去到能用雷射劍一擊必殺的程度才突擊它。即使重傷了也有聯邦兵作支援。





勝利條件/敵方全滅　敗北條件/NT-1 ALEX被擊破

佔領地點/3

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
FA.NT-1 ALEX	Lv.1	9800/70	古莉絲/中尉	1	-
賀爾莫斯	-	24000/162	聯邦士官/少佐	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	聯邦兵/伍長	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	聯邦兵/伍長	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/60	聯邦兵/伍長	1	-
吉姆狙擊手II	Lv.1	7140/60	聯邦兵/伍長	1	-
吉姆狙擊手II	Lv.1	7140/60	聯邦兵/伍長	1	-
警備用吉姆	Lv.1	7140/50	聯邦兵/伍長	4	-

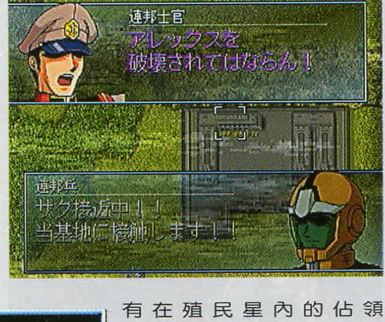
自護

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
京寶梵	Lv.ACE	11284/79	美哈爾/少尉	1	-
渣古II改	Lv.ACE	9100/56	史達拿/大尉	1	-
渣古II改	Lv.ACE	9100/56	加菲力艾爾/軍曹	1	-
勇士J型	Lv.2	9548/65	自護兵/曹長	3	-
RICK DOM II	Lv.1	8400/56	自護兵/伍長	5	-
渣古II改	Lv.1	7000/50	自護兵/伍長	8	-

攻略重點

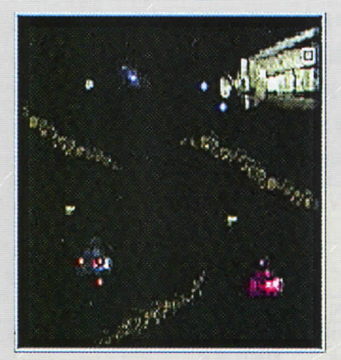


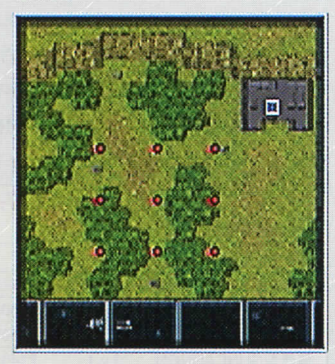
這個是口袋裡的戰爭的下半戰，由三層版面組合而成。當中只有太空的兩個層面是能夠讓玩者的原創隊自由行動，而殖民星內的層面是讓古莉絲和班尼一對一的，外面的UNIT是進不了去。先講一下用古莉絲的NT-1 ALEX如何對付班尼的渣古II改吧。版面中一共有九個敵人，但其中只有左下角的那一個是班尼，其他的也是DUMMY，不要以為先擊被那些DUMMY令自己超強氣，那是會弄巧反絀的，反而令古莉絲因為打不中班尼而TENSION DOWN。先佔領所有在殖民星內的佔領POINT，再迴避他的射擊令他的TENSION DOWN，到他射擊NT-1 ALEX時的命中率有一半以下，使用雷射槍反擊。渣古II改的防禦不高，用雷射劍斬擊的效果會不好。至於太空方面，玩者的原創隊要趕去阻止基力克中佐的戰艦進殖民星的六格範圍，否則他會發射核彈消滅殖民星，這同樣和古莉絲被班尼擊破的結果一樣，也是





GAME OVER。不論怎樣先也是擊破那傢伙的戰艦最優先，所以大家先用聯邦軍的警備用吉姆阻著他，再到原創隊殺到時便快便擊破他的，若果要捕獲的話只有勇士J型和RICK DOM II可以捉。





勝利條件/敵方全滅
敗北條件/NT-1 ALEX被擊破、基力克發射核彈消滅殖民星
佔領地點/10

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
NT-1 ALEX	Lv.1	9800/70	古莉絲/中尉	1	-
薩拉美斯	-	18000/173	聯邦士官/大尉	1	-
量產型GUNCANNON	Lv.1	7140/55	聯邦兵/少尉	1	-
警備用吉姆	Lv.1	7140/50	聯邦兵/少尉	3	-

自護

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
古拉夫・斯比爾	-	22000/158	基力克/中佐	1	-
勇士J型	Lv.2	9548/65	自護兵/大尉	2	*
RICK DOM II	Lv.1	8400/56	自護兵/中尉	3	*
積克菲爾特	-	20000/168	自護士官/少佐	1	-
渣古II改	Lv.1	7000/50	自護兵/少尉	4	*
韋基利	-	20000/168	自護士官/少佐	1	-
渣古II改	Lv.1	7000/50	自護兵/少尉	4	*
渣古II改DUMMY	Lv.1	10/0	-/-	8	-
渣古II改	Lv.ACE	9100/56	班尼/伍長	1	-

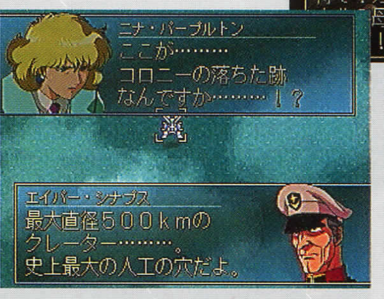
機動戰士GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY

STAGE1 高達強奪

STORY

時間是宇宙世紀0083年，地點是澳洲的托靈頓基地，曾受到殖民星墜落所破壞的這個地方正進行「高達開發計劃」，兩部新型機動戰士的試作機GP-01和GP-02隨著聯邦軍新造的強襲揚陸艦・亞爾比昂運送到這個基地。可是就在這時，自護的亡靈甦醒起來了，地球聯邦軍的年青機師哥奧・胡勒奇和自護軍的「所羅門之惡夢」賈圖・艾拿比路，這兩個志向完全不同的人為了不同的目標相碰在交差點之上……



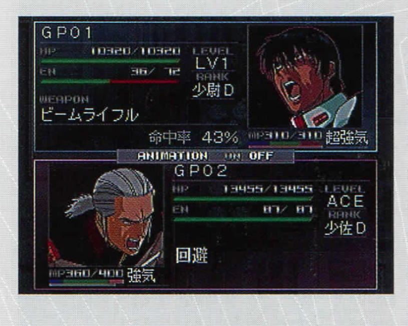


攻略重點



這個版面有分開前後半戰的，在賈圖強奪GP-02A後便用亞爾比昂的GP-01去追他。因為這版是不能使用原創隊出戰的，所以玩者要用適當的戰術去過版了。亞爾比昂因為被GP-02A打中而行動不能，其他人要協助GP-01去追擊GP-02A。首先，玩者先用其他角色去扣掉敵軍能被GP-01去打中的UNIT HP，讓GP-01能一擊殺掉它，令哥奧TENSION UP之餘也令他有BONUS STEP，這樣的話玩





者只需花兩個TURN便能追上賈圖的GP-02A，用超強氣的GP-01雷射劍攻擊它，於EVENT對白後賈圖會因為MS受到重傷而退出戰線，這麼玩者便能成功過版了。由於這版的重點在於追擊GP-02A，而能夠阻止GP-02A的只有GP-01，所以用其他MS去阻賈圖的是沒有用途，但注意被賈圖逃掉了和GP-01被敵人擊破的結果也是同樣GAME OVER的。不用擔心其他同伴的生死的，利用他們盡情為GP-01開路，這麼才有勝算，因為GP-02A的移動速度也很快，用4個TURN便必定能逃出版面，不重擊他不能阻止他的。用哥奧的GP-01擊中他的話便會有下半戰了。

勝利條件/GP-02A被擊破
敗北條件/GP-01被擊破或自軍全滅
佔領地點/0

聯邦

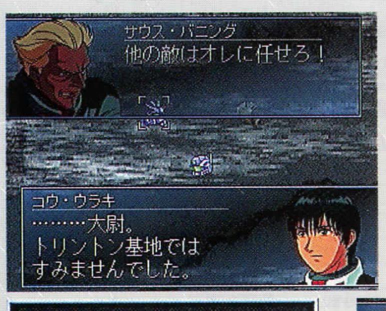
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	班力克/大尉	1	-
POWER吉姆	Lv.1	7280/45	艾倫/中尉	1	-
渣古II F型	Lv.1	6860/40	基斯/少尉	1	-
渣古II F型	Lv.1	6860/40	格古斯/少尉	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
GUNDAM GP-02A	Lv.1	11200/70	賈圖/少佐	1	-
重裝型大魔	Lv.ACE	10920/61	基利/大尉	1	-
重裝型大魔	Lv.ACE	10920/61	達拉斯兵/少尉	3	-
沙美路	Lv.1	8300/60	賓/中尉	1	-

攻略部份

這個是追擊賈圖GP-02A的後半戰，能給玩者發進原創隊伍。因為在0083中有強襲揚陸艦・亞爾比昂使用，所以在編制隊伍時筆者建議大家買一艘新的萬能戰艦，亞爾比昂不論在MS容量、功能和移動力上也上也十分優秀，加上較高的HP、攻擊力和防禦力，足以抵受敵人的追擊，還有它配備射程6格的連裝火從箭（6發），於一些擊落HLV和殖民星的行動時發揮出很高的性能。亞爾比昂比起之後在「機動戰士Z GUNDAM」中登場的



亞加瑪更加好用。換了戰艦後便出擊去了，今次的目的是救助被敵人包圍的基斯和要哥奧的GP-01追擊於版面左方的運輸艇。要玩者小心的是我方任何一個故事角色被擊破也GAME OVER的，所以原創隊先趕去救助基斯，敵人大多也是重裝型大魔，數量多但不足以令GP-01 ACE，所以還是用原創隊殺掉敵人吧。於大家成功用GP-01擊破運輸艇後，版面下方的海邊會有敵人的增援，是一艘潛水艦和兩隻愛爾蘭魔蟹。先打破MS才擊沈敵艦便OK了。



勝利條件/敵軍全滅
敗北條件/GP-01被擊破或自軍全滅
佔領地點/3

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	班力克/大尉	1	-
POWER吉姆	Lv.1	7280/45	艾倫/中尉	1	-
渣古II F型	Lv.1	6860/40	基斯/少尉	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
水陸兩用運輸艇	-	15000/45	達拉斯兵/大尉	1	-
重裝型大魔	Lv.ACE	10920/61	基利/大尉	1	-
重裝型大魔	Lv.ACE	10920/61	達拉斯兵/少尉	5	-
沙美路	Lv.1	8300/60	寶/中尉	1	-
YUKON U99潛水艦	-	24000/86	多力沙/少佐	1	-
愛爾蘭魔蟹	Lv.1	7700/60	達拉斯兵/少尉	1	*
愛爾蘭魔蟹	Lv.1	7700/60	達拉斯兵/佐長	1	*

STAGE2 熱沙之攻防戰

STORY



自護軍的殘餘份子成功將賈圖從地球聯邦軍強奪回來的GP-02A用潛水艦橫度印度洋，來到非洲大陸的秘密基地，打算用HLV運送上太空。另一方面，地球聯邦軍因配備了核子武器的高達試作2號機GP-02A而受到極大的打擊，立令降落地球的亞爾比昂隊運用GP-01去追討賈圖，奪回GP-02A。經過艦長艾巴大佐和MS隊指揮官班力克大尉商討後推斷出賈圖的逃走路線，於是亞爾比昂便向非洲大陸出發。但在隊中原來有協助賈圖奪走GP-02A的間諜．奧比爾暗地和自護殘黨通訊，被同伴發現後便乘上核戰機II逃走去。為了追蹤他的行蹤來查探自護軍秘密基地暗地追上，可是自護軍派出MS於中途去截擊他……最後也被亞爾比昂隊發現賈圖的HLV基地所在，一輪激烈的熱沙攻防戰展開了……







攻略重點

這版是熱沙之攻防戰的前半戰，玩者是不能發進原創隊伍的。因為亞爾比昂中有間諜，他乘座了核戰機II去逃離戰艦找自護軍的同伴，可是自護軍怕他洩露出秘密基地所在而出動MS截擊他，玩者要在4部敵人的MS之中救回奧比爾的核戰機II，所以在開始時玩者必須將敵人擊破一半或以上才能安全保住核戰機II的性命。如何在一個TURN之內擊破兩部MS以上呢？首先用基斯的吉姆加農攻擊渣古II，因此渣古II的防禦力較為低，再用哥奧的GP-01幹掉它，令他有BONUS STEP和TENSION UP，再用吉姆CUSTOM去攻擊另一隻渣古II，同樣地用GP-01斬掉它，這麼哥奧便會TENSION UP至超強氣之餘又有BONUS STEP，順利用雷射劍幹掉餘下的兩部MS的話，用一個TURN便行了。但可能哥奧超強氣未在幹掉兩隻渣古II時出現，所以大概用兩個TURN便能夠過版。

勝利條件/敵軍全滅
敗北條件/奧比爾被擊破或自軍全滅
佔領地點/0

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
GUNDAM GP-01	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-

達拉斯艦隊

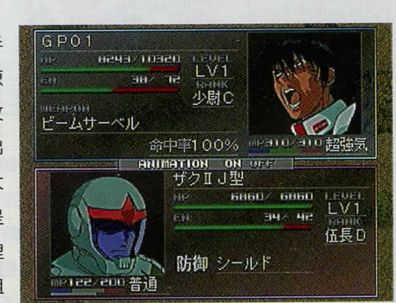
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
渣古II J型	Lv.ACE	8918/46	達拉斯兵/大尉	2	-
重裝型大魔	Lv.ACE	10920/61	基利/大尉	2	-

一般

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
核戰機II	Lv.ACE	8060/38	奧比爾/一般	1	-

攻略重點

這版是熱沙之攻防戰的後半戰，這版是可以讓玩者發進原創隊伍的。一目瞭然這是個攻略敵人HLV的一關，玩者能出動的隊伍有兩隊之多，所以大家在分隊時可以編排出一隊是主力攻擊HLV的，一隊是清理敵人一共有24隻機動戰士的阻



欄。筆者有兩個戰術建議給大家的，一個是令亞爾比昂隊的哥奧所駕駛的GP-01經驗值提升至ACE，而另一個是利用眾多的敵人去令自軍中的重要機體提升EXP，因為在往後的版面也是於宇宙上進行的，所以大家在編制時不妨運用多一些大氣圈專用的MS，即是只能在陸上和空中行動的機體，盡量在今次的戰鬥收集EXP。因為行動局限在第8個TURN之內便要玩者成功擊破賈圖乘坐的HLV，否則便會GAME OVER的了，還有玩者要小心的是哥奧的GP-01，他被敵人擊破的話是會同樣GAME OVER。敵人是會集中火力去射擊前往阻止HLV升空的亞爾比昂，原創隊的任務是在最後一刻擊破HLV，第二是保護亞爾比昂的安全，第三是盡量去清理阻礙攻擊HLV的敵人，第四是利用一些高速飛行的MS去佔領POINT，最後是小心注意自軍的本據地是否安全。以玩者的兩艘戰艦和亞爾比昂的破壞力，要在第8個TURN之內擊破HLV不會是難事。

勝利條件/8個TURN之內擊破敵方HLV
敗北條件/GP-01被擊破或自軍全滅
佔領地點/4

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	比特/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	亞迪爾/曹長	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
渣古II J型	Lv.ACE	8918/46	比達/少將	1	-
渣古II J型	Lv.ACE	8918/46	比達/大佐	2	-
渣古II J型	Lv.ACE	8918/46	比達/大尉	9	-
重裝型大魔	Lv.ACE	10920/61	自護兵/大佐	13	-

STAGE3 策謀之空域

STORY



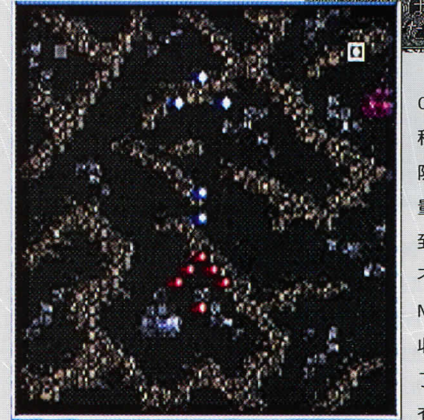
自護殘黨以達拉斯艦隊為首以宇宙的秘密基地為據點，以強奪的GUNDAM GP-02A展開復興自護的「星之屑」計劃。在HLV成功上了太空後達拉斯派出艦隊接收賈圖和他的禮物，有惡魔兵器之稱的核武裝試作型高達二號機。而賈圖也初次和絲瑪會面了，原來達拉斯為了復興自護公國而招攬了在宇宙中流離浪蕩的海兵，絲瑪的艦隊便是其中的一隊了。另一方面地球聯邦軍為了追討達拉斯艦隊這大型逆變，查布羅決定派出亞爾比昂隊往太空討伐，可是卻因為保留軍力而沒有對亞爾比昂隊作出任何的支援行動，孤軍上路的哥奧等人要面對達拉斯派出的絲瑪海兵陸戰隊會如何應付呢？哥奧因為被莉娜質疑作為GP-01駕駛員的技術便以氣用事，單獨以沒有平衡器的高達出擊……



攻略重點



這版是策謀之空域的前半戰，能讓玩者發進一隊原創隊伍。由於是前後半戰的關係，玩者在準備隊伍前先看一看下半戰的地圖才進行組織，前半是太空宇宙域的戰鬥，而後半是月球表面的作戰。因為兩個版面的戰鬥也頗為講求速度，所以大家不妨買一隻高移動力的宇宙戰艦進行編組，這個是比較上安全的策略。但筆者為了在後半戰中大量捕獲絲瑪艦隊的MS而使用了最高容量的宇宙戰艦．多洛華參戰，既有大量空間回收敵人MS之外，也能一次出動所有戰鬥要員，但最大的缺點當然是移動力十分慢，筆者為了去彌補這個缺點，在編制隊伍時用了宇宙專用的MA和射程十分之遠的MS，玩者也不妨試一試向高難度挑戰。使沒有裝上平衡器的GP-01不去被絲瑪艦隊的海兵擊落是今次行動的重點所在，用大量的聯邦軍戰艦和MS阻著敵人去狙擊失控的GP-01是大家首要做的事，其次是一格一格去令GP-01遠離超強氣絲瑪的移動射程，在頭一兩個TURN要用防禦絲瑪的射擊，其他的盡量迴避。當玩者的原創隊趕到時便能立即清場便OK，但不要先幹掉絲瑪專用的勇士M型，因為她一被擊破便會收隊脫離戰線，過版去的了，用班力克去擊破絲瑪是有特別EVENT的。今版的難度是版圖中有很多石帶令各UNIT的移動力大受影響，可能救不及GP-01。



勝利條件/絲瑪被擊破　敗北條件GP-01被擊破或自軍全滅
佔領地點/0

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	9800/60	班力克/大尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	比特/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	亞迪爾/曹長	1	-
尤寧 -		-	19000/173	聯邦士官/大尉	1
吉姆改	Lv.1	7280/60	聯邦兵/曹長	3	-
拿舒比路	-	19000/173	聯邦士官/大尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	聯邦兵/曹長	3	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
莉莉瑪寧	-	26000/209	哥西魯/大尉	1	-
絲瑪專用勇士M型	Lv.ACE	11420/60	絲瑪/中佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	6	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	5	*

攻略重點

這版是策謀之空域的後半戰，能讓玩者發進一隊原創隊伍。在剛才也題及過這一版是在月球表面進行的一場戰鬥，玩者是不能在中途換人的，所以玩者要用回上半戰的原創隊出戰了。這版絲瑪會派出一共五艘的艦隊大舉進攻亞爾比昂的，而另一方面，前自護軍的基利大尉為了証明他還有能力去協助賈圖和達拉斯去復興自護共國，單人甚馬以自行改裝的MA巴魯巴羅去挑戰哥奧換上宇宙用高機動裝備的GP-01Fb。今版的戰略是先以GP-01Fb以格鬥戰去牽制巴魯巴羅，他倆交戰時會有精彩的CG動畫一幕上映，接著便正式戰鬥。由於亞爾比昂是停在月面都市不會行動的，所以只好用餘下的MS隊保護自己了，大家可以用散佈米洛夫斯基粒子令敵人的命中率整體下降。待哥奧斬掉巴魯巴羅便回來幫助戰鬥，這次絲瑪會駕駛自己的戰艦莉莉瑪寧攻擊的，亞爾比昂隊只需要全力防禦和迴避敵人的攻擊便能爭取到原創隊趕來的時間。玩者可以打沈它們來捉拿MS，一或是提昇我方MS的EXP任君選擇，不過大家別忘記去佔領POINT呢！

勝利條件/敵方全滅
敗北條件/GP-01被擊破或自軍全滅
佔領地點/3

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01Fb	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	比特/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	亞迪爾/曹長	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
莉莉瑪寧	-	26000/209	絲瑪/中佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	3	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/大尉	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	3	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/大尉	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	3	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/大尉	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	2	*
渣古F型	Lv.1	6860/40	達拉斯兵/曹長	1	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/大尉	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/少尉	2	*
渣古F型	Lv.1	6860/40	達拉斯兵/曹長	1	*

第三勢力

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
巴魯巴羅	Lv.ACE	15280/115	基利/大尉	1	-

STAGE4 所羅門之惡夢

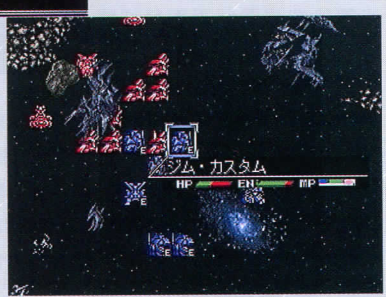
STORY

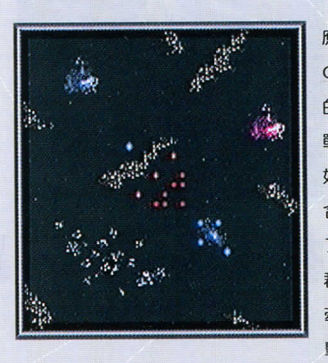
宇宙世紀0083年11月，經過上次一連串的激烈戰鬥後不單令哥奧的戰鬥技術大大提昇，GP-01Fb的性能亦有適當的發揮，也因為連番的生死決戰和對高達試作機的信任，令哥奧和莉娜的感情深厚親密了。而亞爾比昂在月面都市補給過後便起程進行討伐達拉斯艦隊的作戰，但是強奪去裝有核兵器的GP-02A和所羅門之惡夢．賈圖依然沒有任何動靜，到底他利用高達試作二號機來幹什麼呢？另一方面地球聯邦軍的新造宇宙戰艦．哈米卡姆剛剛送到附近的宙域，可是卻秘密地單獨和絲瑪艦隊接觸。為了調查清楚事情，亞爾比昂便向哈米卡姆的所在宙域出發了。在達拉斯那邊得知地球聯邦有新造戰艦的觀艦式後，便分別派出絲瑪和賈圖各自行動。於自護亡靈飄滿四周的所羅門海域，賈圖要進行一次驚動宇宙的反擊……

攻略重點



這一版也是分上下半戰的，和上個STAGE不一樣，於下半戰才能讓玩者以原創參與戰鬥。在玩者編組方面比起上次的戰鬥有彈性得多，大家可以隨意編組出兩隊原創隊來準備作戰，因為下半戰是能給大家發進兩隊的，如果沒有準備兩隊的話便少一隊可以選擇出戰了。筆者在前兩版因為得到了GP-01，所以現在以經能開發至GP-02A的核裝備形態了，加上用GP系列的MS和渣古系列的MS能設計出力奇戴亞斯的試驗型，所以在0083後期玩者





應該能生產出少量0087機動戰士Z GUNDAM的MS，有了以可變高速MS的話會十分方便的。說回今個版面的作戰，大家要確保絲瑪艦隊身後的哈米卡姆平安無事才能過版，它被打沈當然會合乎敗北條件的要求而GAME OVER了。玩者先以亞爾比昂接近敵方的MS群，由於沒有原創隊的關係大家也不用牽掛在提昇MS的EXP方面了，當敵人射擊亞爾比昂時便盡情用連裝火箭6發將他們變成所羅門的怨魂吧！ 不過特別難對付的又是絲瑪專用的勇士M型，在哥奧的GP-01Fb斬殺敵人TENSION UP至超強氣後才攻擊她也未遲，因為敵人的興趣會對亞爾比昂隊那邊的較大，真正要保護哈米卡姆的時間跟本不多，何況絲瑪一被擊破大家便能過版，所以沒有什麼難度。

勝利條件/敵方全滅
敗北條件/哈米卡姆被擊破或自軍全滅
佔領地點/0

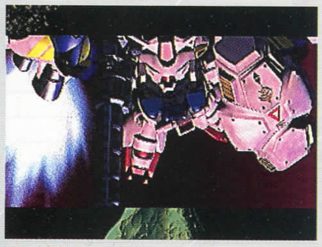
聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
哈米卡姆	-	27000/206	韋亞特/大將	1	-
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01Fb	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	9800/60	班力克/大尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	比特/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	亞迪爾/曹長	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
莉莉瑪寧	-	26000/209	哥西魯/中尉	1	-
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/大尉	1	-
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/大尉	1	-
絲瑪專用勇士M型	Lv.ACE	14846/69	絲瑪/中佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/中尉	6	-

攻略重點



這個版面是由兩個層面組成的宇宙空間，在賈圖使用了GP-02A的核武器去攻擊哈米卡姆艦隊後便剩餘了亞爾比昂號和兩隻重傷的薩拉美斯級戰艦分別在前後的作戰空域。今次的版面要求十分簡單，便是要將敵人全滅掉去。因為今次可以配置兩隊原創隊伍的關係，大家可以在分頭進行攻略。首先在亞爾比昂所在的版面，哥奧的GP-01Fb和基斯等其他隊員的MS也會成為自由身而不受指揮範圍約束，使用他們來佔領殖民星便最好的了。將亞爾比昂移動往後的非戰鬥範圍，再用玩者的原創隊去截擊那些渣古IIF型和RICK DOM II，這樣便會很快清理好第一層面的敵人了。接著是第二層面的，大家不用擔心賈圖那傢伙的GP-02A會再次使用核子彈MAP砲攻擊，因為GP-02A的EN是不會回復到能再次發射的水平，而且他會一直不行動等待我攻擊他的，使用哥奧的GP-01Fb和他的GP-02A打便會有二人對話的EVENT。而那兩艘重傷的薩拉美斯即使被敵人擊沉了也沒有什麼大影響的，主要不要讓哥奧的GP-01Fb給敵人擊倒便能順利過關的了。







勝利條件/敵方全滅
敗北條件/GP-01Fb被擊破或自軍全滅
佔領地點/8

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-01Fb	Lv.1	11200/70	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	比特/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	亞迪爾/曹長	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
GUNDAM GP-02A	Lv.ACE	14560/79	賈圖/少佐	1	-
宇宙用RICK DOM II	Lv.ACE	卡利奧斯/軍曹 1		-	
宇宙用RICK DOM II	Lv.ACE	達拉斯兵/軍曹 1		-	
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	7	-
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	1	*
多拉殊	Lv.ACE	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	1	*
多拉殊	Lv.ACE	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	1	*
多拉殊	Lv.ACE	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	1	*
多拉殊	Lv.ACE	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	1	*
多拉殊	Lv.ACE	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	1	*
多拉殊	Lv.ACE	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*

STAGE5 掠過的暴風

STORY

在達拉斯正式進行「星之屑」作戰後，首由賈圖在達拉斯向全地球和宇宙殖民星宣告地球聯邦政府時，利用違反南極條約暗地開發的GP-02A去重創於觀艦式的哈米卡姆艦隊，以表聯邦軍的罪行。接著利用絲瑪艦隊去強奪正在運送中的空置殖民星，去進行把殖民星落下地球造成大破壞的計劃。可是在最後關頭，絲瑪艦隊大舉變節的旗號，協助聯邦軍進行攻擊達垃斯殘黨和消滅GP系列高達的証據，將亞爾比昂和GP-03D白色堡壘一拼收拾。結果，哥奧・胡勒奇和賈圖・艾拿比路也被出賣成為太陽砲下光輝的犧牲品，可是地球聯邦軍依然無法阻止殖民星的墜落，那是代表了自護等達拉斯和賈圖對宇宙解放的執著，還是地球聯邦太腐敗所招來的惡果呢？宇宙世紀0083年11月，這場為了復興自護的戰爭被後世稱之為「達拉斯之亂」……





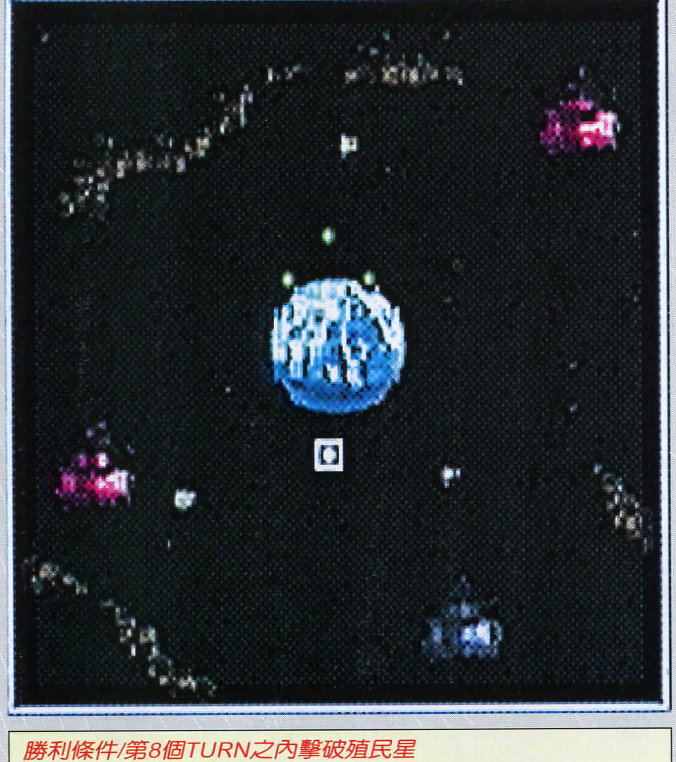


攻略重點



這個是GUNDAM 0083的最後一個STAGE，一開始便可以讓玩者配置兩隊原創隊，於兩層的地圖之中，只有最近地球的版面是主要的戰鬥區域，在第一個TURN玩者配置於前面的戰艦應過去被敵人包圍的位置，會合另一隊原創隊共同行動。今次的任務是在8個TURN之內擊落殖民星，但是玩者面對的敵人不單止是達拉斯艦隊和所羅門之惡夢・賈圖的萊爾斯路，還有要消滅GP系列高達的証據，將亞爾比昂和GP-03D白色堡壘一拼收拾的地球聯邦軍與絲瑪艦隊，他們有強力的MAP砲・太陽砲，在開始時它會發一砲，請玩者記清楚那個太陽砲的照射範圍，否則不幸踏入便立即燒焦。由於只有8個TURN之多所以請在捕獲敵人和趕盡殺絕兩個戰術中選擇其一，筆者建議大家選擇前者，因為玩者只需要集中擊破敵人的戰艦便行了，所以能夠節省十分多的時間去攻擊殖民星和應付賈圖的進攻。用哥奧的GP-03D白色堡壘去單挑賈圖的萊爾斯路便會有一段非常精彩的EVENT MOIVE，大家千萬不要錯過啊！







勝利條件/第8個TURN之內擊破殖民星
敗北條件/第8個TURN之內未能擊破殖民星或自軍全滅

佔領地點/7

聯邦

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
亞爾比昂	-	28000/194	艾巴/大佐	1	-
GUNDAM GP-03D	Lv.1	18480/200	哥奧/少尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	蒙爾沙/中尉	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/60	比特/中尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	基斯/少尉	1	-
吉姆CANNON II	Lv.1	7560/60	亞迪爾/曹長	1	-

達拉斯艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
萊爾斯路	Lv.ACE	23400/207	賈圖/少佐	1	-
宇宙用RICK DOM II	Lv.ACE	10920/61	卡利奧斯/軍曹	1	-
宇宙用RICK DOM II	Lv.ACE	10920/61	達拉斯兵/少尉	1	-
渣古IIF型	Lv.ACE	8910/46	達拉斯兵/少尉	3	-
殖民星ISLAND・EAST	-	999000/0	-/-	-	-
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
宇宙用大魔	Lv.1	8400/55	達拉斯兵/少尉	4	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
宇宙用大魔	Lv.1	8400/55	達拉斯兵/少尉	4	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
宇宙用大魔	Lv.1	8400/55	達拉斯兵/少尉	4	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
宇宙用大魔	Lv.1	8400/55	達拉斯兵/少尉	4	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.1	8910/46	達拉斯兵/少尉	2	*
多拉珠	Lv.1	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
渣古IIF型	Lv.1	8910/46	達拉斯兵/少尉	2	*
多拉珠	Lv.1	9100/51	達拉斯兵/少尉	2	*

地球聯邦與絲瑪艦隊

機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
太陽砲	-	70000/180	巴斯古/大佐	1	-
卡比拉・迪拿	Lv.ACE	14560/74	絲瑪/中佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/中尉	4	-
莉莉瑪寧	-	26000/209	哥西魯/大尉	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/中尉	5	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/中尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/中尉	2	*
姆沙爾	-	22500/178	達拉斯士官/少佐	1	-
勇士M型	Lv.1	9520/60	達拉斯兵/中尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
薩拉美斯	-	19000/173	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
麥捷倫改	-	24000/194	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
麥捷倫改	-	24000/194	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
麥捷倫改	-	24000/194	聯邦士官/少佐	1	-
吉姆改	Lv.1	7280/50	聯邦兵/大尉	2	*
鐵球改修型	Lv.1	6720/40	聯邦兵/少尉	2	*
干洛貝斯	-	16500/288	聯邦士官/伍長	3	-

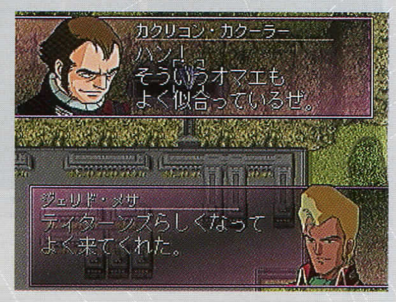
機動戰士Z GUNDAM

STAGE1 黑色的高達

STORY



時間是宇宙世紀0087年，自護公國和地球聯邦軍之間的戰爭已經相隔有7年之多，一年戰爭的傷痕壬和達拉斯之亂的自護殘黨於宇宙暗地活動，並有武裝抗爭化的雛勢，地球聯邦和宇宙諸個領地之間依然未能修復平和的關係。而其中於地球聯邦軍內產生一股新的勢力，名為泰坦斯。他們以地球聯邦淮將佐米托夫為首，打著消滅自護餘黨的旗號，實質上是標榜地球人有人類絕對統領權的極權主義份子，矛頭直指向宇宙的一方。而宇宙方面亦因為泰坦斯這地球聯邦腐敗而生的組織感到非常反感，以前地球聯邦將軍卑格斯淮將為指導者組織反聯邦的平衡勢力・奧干。而奧干之中更有前自護的紅彗星馬沙，以古華多洛的名義參與行動。地球圈和宇宙也被捲入這場新的戰爭之中，在殖民星SIDE7之中的聯邦泰坦斯基地，新型的高達MK II正進行試驗，古華多洛、阿普利和羅比杜以奧干的力奇戴亞斯去強奪高達……



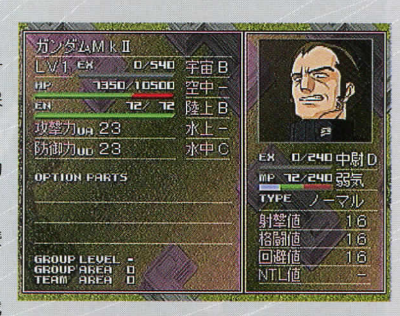
勝利條件/敵方全滅或嘉美尤、古華多洛、阿普利和羅比杜成功逃離殖民星　敗北條件/嘉美尤、古華多洛、阿普利和羅比杜被擊落

佔領POINT/0

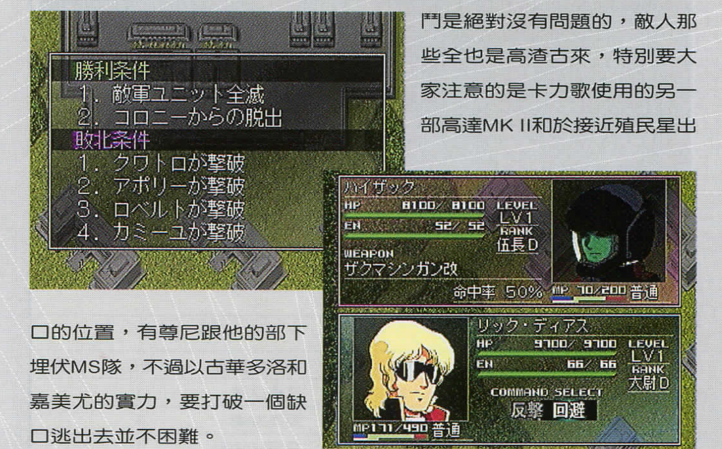
機體名稱	LEVEL	HP/EN	駕駛員/階級	數目	捕獲
奧干					
力奇戴亞斯	Lv.1	9700/66	阿普利/中尉	1	-
力奇戴亞斯	Lv.1	9700/66	羅比杜/中尉	1	-
力奇戴亞斯	Lv.1	9700/66	古華多洛/大尉	1	-
GUNDAM MK II	Lv.1	10500/72	嘉美尤/一般	1	-
吉姆II	Lv.1	7420/56	奧干兵/伍長	3	-
泰坦斯					
吉姆II	Lv.1	7420/56	泰坦斯兵/伍長	4	-
GUNDAM MK II	Lv.1	10500/72	卡力歌/中尉	1	-
高渣古	Lv.1	8100/52	泰坦斯兵/伍長	5	-
高渣古	Lv.1	8100/52	尊尼/中尉	1	-

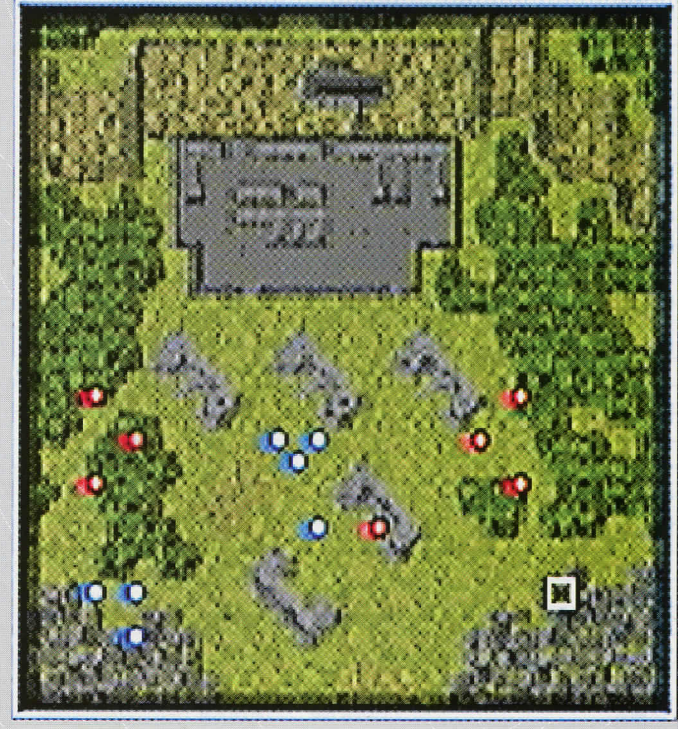


攻略重點



這一版是沒有上下半戰的，玩者可以在起初時能夠發進一隊原創隊。行動的目的是去保護強奪了高達MK II的嘉美尤、古華多洛、阿普利和羅比杜的力奇戴亞斯成功離開SIDE7，當然他們之中其中一個有什麼意外的話便會GAME OVER。不過使用玩者的原創隊進行戰鬥是絕對沒有問題的，敵人那些全也是高渣古來，特別要大家注意的是卡力歌使用的另一部高達MK II和於接近殖民星出口的位置，有尊尼跟他的部下埋伏MS隊，不過以古華多洛和嘉美尤的實力，要打破一個缺口逃出去並不困難。





To Be Continued

經典一刻·永遠保留！！



20世紀經典日本偶像圖鑑

Japan 1999-2000年版 夏之號 愛藏本

HOT TOP IDOL 2000

隨書免費附送：

「藤原紀香」50 × 70cm 巨型性感海報

為大家留住偶像們最經典一刻……

深田恭子
藤原紀香
常盤貴子
松隆子
田中麗奈
廣末涼子
加藤愛
本上真奈美
宇多田光
濱崎步
鈴木亞美
SPEED
優香
酒井若菜
釋由美子

木村拓哉
瀧澤秀明
竹野內豐
金城武
反町隆史
福山雅治
KinKi Kids
GLAY
V6
SMAP
……未能盡錄！！

特別專題：
春季日劇精選推介
2000年『夏季日劇全攻略』

7月20日出版

只售 $25

VAMPIRE CHRONICLE for Matching Service

TEXT BY：IKI

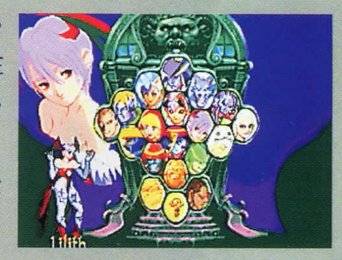
DC

製造商：	CAPCOM
發售日：	8月10日
價格：	4800圓
容量：	GD-ROM
記憶：	3 BLOCK
FIG／1～2P／對應MODEM	

完全角色分析



繼《STREET FIGHTER Ⅲ 3 rd STRIKE～Fight for the Future》後，相信各格鬥FANS最期待的作品便可算是這隻《VAMPIRE CHRONICLE for Matching Service》了，遊戲中揉合了《VAMPIRE》系列集大成的特點。上期我們已送上遊戲中角色的完全技表，而今期則對遊戲角色作進一了解。(除個別說明外，本文所指的「Savior Type」已包括了「Savior 2 Type」的要素)

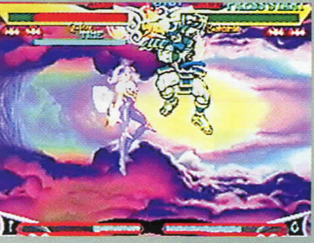


三MODE四TYPE的簡介

所謂三MODE是指3種對戰規則，VAMPIRE是採三盤兩勝制，S.S.GUAGE最大數為1。HUNTER是採三盤兩勝制，S.S.GUAGE最大值可累積。SAVIOR是採兩次DOWN制，S.S.GUAGE最大值可累積。四TYPE是指4種戰鬥風格，Vampire Type可接CHAIN　COMBO往必殺技。Hunter Type是以6擊CHAIN COMBO為主，Savior及Savior 2 Type也可用DARK FORCE，前者每名角色的D.F.性質也不同(但可強制CANCEL及發動一瞬無敵，後者則統一D.F.中EX技可強化。

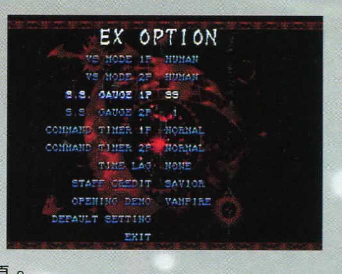






EX OPTION

在遊戲中，除一般的OPTION選項中，也有一項「EX OPTION」存在著，當中的內容是可改變遊戲中一些系統，令大家在遊玩時，可感受遊戲的另一種風格。只要在進入「OPTION」前同按A＋L擊便可開啟「EX OPTION」。在芸芸眾EX OPTION的內容中，以S.S.GUAGE、COMMAND TIME、TIME LAG及OPENING DEMON最為有趣。透過增加S.S.GUAGE可令難度減少，COMMAND TIME可改變指令的輸入時間。TIME LAG可透過時間差來體會網上對戰的感覺(因在網上對戰時角色的動作會有時間差)，而OPENING DEMON更收錄了《Vampire》～《Savior 2》的OP，是各FANS不能錯過的選項。





隱藏人物



遊戲中有不少隱藏人物，包括了朧BISHAMON、SHADOW及MARIONETTE。朧BISHAMON是街機版的隱藏人物，可說是「鬼武者」BISHAMON的強化版。SHADOW亦是街機版的另一隱藏人物，但其實他只是寄生的影子。只要擊倒了對手，SHADOW便會寄生至倒下了的對手處，成為玩者下一ROUND操控的人物。至於MARIONETTE則是一個木偶，情況與SHADOW一樣，分別只在於MARIONETTE每ROUND也變成對手的模樣，換言之，每ROUND也是同人物對戰。以下，便是有關他們的出現方法：

SHADOW的出現方法

在選人畫面中，把CURSOR指向？處，然後按5下START，再按P或K便可(ARCADE MODE)



MARIONETTE的出現方法

在選人畫面中，把CURSOR指向？處，然後按7下START，再按P或K便可(ARCADE MODE)

朧(OBORO)BISHAMON的出現方法

在選人畫面中，把CURSOR指向BISHAMON處，然後緊按START，再按任何擊便可



朧(OBORO)BISHAMON(Savior 2 Type專用)

技指令表

特殊技

切返	→＋P・P

必殺技

鬼翻	↓↘→↗＋P
怒鬼炎斬	←↙↓↘→＋P
鬼火束	→↓↘＋K
鬼炎斬	→↓↘＋P(GUARD CANCEL技)
上段居合斬	←儲→＋P(儲勁時間愈長，攻擊力愈大)
下段居合斬	←儲→＋K(儲勁時間愈長，攻擊力愈大)
切捨御免	近敵時控桿1回轉＋P

EX必殺技

咎首殺	對手DOWN or倒下時↓↓＋PP同按
鬼首捻	→↘↓↙←＋PP同按
闇魔石	←↙↓↘→＋KK同按

DARK FORCE

一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

特殊操作一覽(全角色)

追打	對手DOWN時↑＋P or K
起上移動	自身DOWN時← or →＋P or K
投技受身	對手投技成立瞬間← or →＋中P or 強P／中K or 強K
ADVANCED GUARD	GUARD中P or K連打

JEDAH·DOHMA



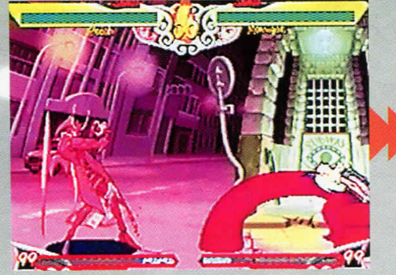


JEDAH是個平均型的人物，在通常技方面，他的蹲下中P及蹲下重P也是不錯的封位技。此外，由於他的DASH是以拋物線方式進行，如在後DASH途中配合空中前DASH(空中→→)，可擾亂對手(在「Vampire」及「Hunter」Type更可以↑或↓改變軌跡)。在必殺技方面，DIO SEGA(↓↘→＋P)是飛行道具的一種，是JEDAH的主力武器，其ES版(↓↘→＋PP)是一眾ES攻擊中最好用的一招。NERO FATICA是GUARD不能的一招，而SANGUE PASSARE則是指令投。IRA SPINTA可算是空中指令投，而且更可P使出IRA PIANO作空中二擇攻攻擊。至於SP-REGIO則主要用作GUARD CANCEL技。EX技(超必)方面，除SANTOARIO外，JEDAH的所有EX技也是GUARD不能技。FINALE ROSSO是「Hunter」及「Savior」的專用技，優點是指令簡單(↓↓＋PP同按)，而SANTOARIO則是「Savior 2」的專用技，使出後JEDAH可在一定時間內自由浮空。PROVA DI SERVO(←↙↓↘→＋KK同按．K)可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技，JEDAH會放出一灘似「地火」的血，在近敵時按K便可。然而，由於此招起動較慢，加上對手可輕易以跳躍避過，要擊中對手也須要一定的技術。





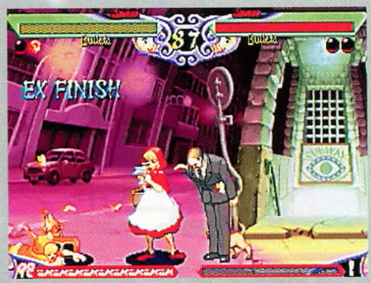






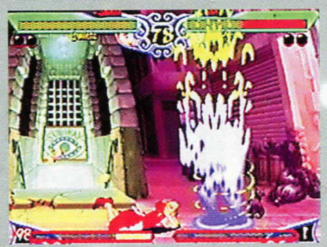
DARK FORCE	
Savior Type	
SANTOARIO：空中浮遊	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

BULLETA





人稱「小紅帽」的BULLETA，是個外表可愛，但攻擊極其毒辣的小妮子。也許正因如此，用過她的人也無不大呼「頂癮」。她的特殊技眾多，二段跳躍令她在空戰取得優勢。TELL ME WHY(↓＋KKK同按)是迴避技的一種，可「碌」過對手的飛行道具，TRICKY BASKET(← or →＋中P)及SURPRISE & HOP(← or →＋中K)的奇襲性高，但對付蹲下中的對手，似乎仍不及STUMBLE & BLADE(DASH中←要素or →要素＋P)實用。MALICE & MINE(↘＋重K)也是一絕的「陰」人技。在必殺技方面，BULLETA在「Savior Type」方面的操作可謂截然不同，在這模式的戰鬥風格，主要是以守為主(因大部份指令是儲氣系)。SMILE & MISSILE是飛行道具系必殺技，又分上段及下段，其中按掣輕重可影響導彈的飛行距離。HAPPY & MISSILE主要是空對地攻擊，CHEER & FIRE是名乎其實的「對空」攻擊。SHYNESS & STRIKE可按著儲勁，玩者必須好好掌握時間差。SENTIMENTAL TYPHOON則是指令投，JEALOUSY & FAKE是GUARD CANCEL專用技，發動後「小紅帽」會瞬間移動至對手身後，是狙擊的良機。EX技方面，COOL HUNTING是「Hunter」及「Savior」的專用技，而APPLE FOR YOU是「Savior」的專用技，至於DOM AND BOM則是「Savior 2」的專用技。BEAUTIFUL MEMORY可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。然而，由於APPLE FOR YOU是GUARD不能技，故在眾多EX技中算是較好用的一招。



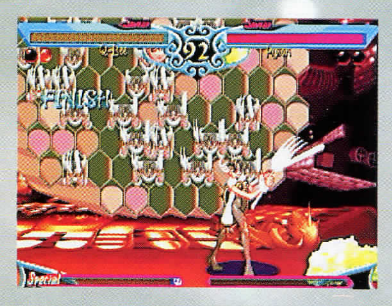






DARK FORCE	
Savior Type	
THE KILLING TIME：BAZOOKA亂射	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

Q-BEE





Q-BEE最大的特色，可說是她的空中DASH，因為在「Hunter Type」中，她是沒有空中後DASH的(在「Vampire Type」則可作空中後DASH)。而在「Savior Type」中，她不但沒有空中後DASH，而且空中前DASH的軌跡更變成在對手前著地。另外，由於在空中輸入↑方向要素可作一瞬間的浮遊，如途中配合空中前DASH必可擾亂對手。通常技方面，她的蹲下中K有很長的攻擊距離，是不錯的封位技。在必殺技方面，除Q.M.外，Q-BEE的所有必殺技也可在空中使出。S×p是打擊技(百裂腳)的一種，是Q-BEE的主力武器。C→R是移動技，但可遭對手擋格。△A使出時，Q-BEE會先躍上空中，然後作急下降攻擊；其中以空中浮遊(空中↑要

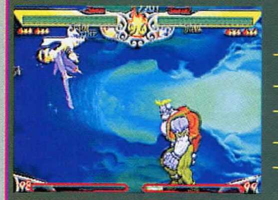




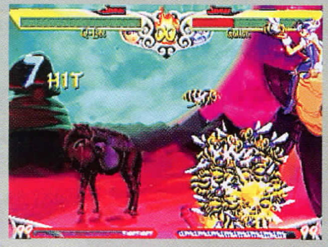




素)後駁ES版最為有效。Q.M.是GUARD不能的指令投，至於R.M.則主要用作GUARD CANCEL技(但以對付空中攻擊最為有效)。EX技方面，除i2外，Q-BEE的所有EX技也可在空中使出。Qj是「Hunter」及「Savior」的專用技，優點是可連續使出(S.S.GAUGE達LV 2或以上)，但攻擊判定會隨自身被對手擊中而消失。i2是「Savior 2」的專用技，使出後Q-BEE可在一定時間內自由浮空。＋B可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技，如在空中使出，較理想的戰法是配合空中浮遊製造滯空時間，然後才攻擊對手。



DARK FORCE	
Savior Type	
i2：空中浮遊	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按



LILITH

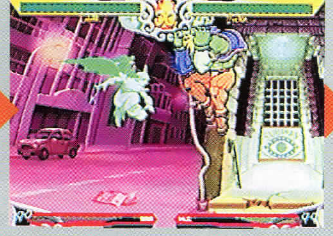




在「Vampire Type」及「Hunter Type」中，LILITH也可作空中前DASH，這樣可說是補償了她中段技的不足。而在「Savior Type」中，她雖然沒有了空中後DASH，但取而代之的HIGH JUMP(↓↑)卻令LILITH更有利於空中戰。通常技方面，她的站立中P是一切連續











技的始動技。在必殺技方面，SOUL FLASH是飛行道具的一種，雖然飛行距離短，但其中按掣輕重可影響飛行道具的飛行速度。MERRY TURN在「Hunter Type」及「Savior Type」中也可在空中使出，MYSTIC ARROW是GUARD不能移動投。SHINNING BLADE除了可作對空技外，還可用作GUARD CANCEL技。EX技方面，LUMINOUS ILLUSION(輕P・輕P・→・輕K・重P)可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技，可在空中使用。其中又以配合「Savior」Type的HIGH JUMP最能發揮奇襲效果，但要留意指令的輸入速度。SPLENDER LOVE是「Hunter」及「Savior」的專用技，是SHINNING BLADE的強化版，亦是使用密度最高的EX技。GLOOMY PUPPET SHOW是「Savior」的專用技(須消耗LV 2的S.S.GUAGE)，是一招令人笑破肚皮的招式。(GAG技？)



DARK FORCE	
Savior Type	
MINDLESS DOLL(MIMIC DOLL)：分身攻擊	輕P＋輕K or中P＋中K
MINDLESS DOLL(MIRROR DOLL)：分身攻擊	重P＋重K
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

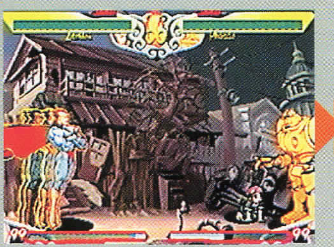
DEMITRI MAXIMOFF



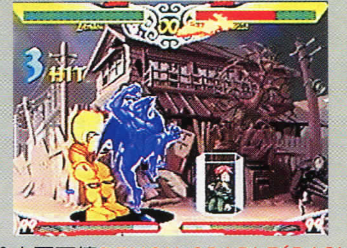


人稱「闇之貴公子」的DEMITRI，一直是《VAMPIRE》系列中活躍的人物。要把他運用得好，便得先了解其DASH特性。在眾多人物中，DEMITRI的DASH表現可算是較為突出。首先，他的DASH速度快、距離遠，而且在DASH











途中更可接DEMON CRADLE(DASH中→↓↘＋P)打擊對手。通常技方面，他的站立中P是一切連續技的始動技，而蹲下重K亦有很長的攻擊距離。在必殺技方面，CHAOS FLARE是飛行道具系必殺技，可於空中使用，是DEMITRI的主力武器。DEMON CRADLE除了可作對空技外，還可在DASH途中使出，使其「彈射」軌跡改變為對空45度攻擊(較「陰」的戰法是於後DASH途中出ES版)。BAT SPIN使出時，DEMITRI會先從畫面消失，然後再往對手頭上鑽下去，同時此招亦可於空中使用。NEGATIVE STOLEN則是指令投，為一招GUARD不能技，但由於輸入指令較「大工程」(近敵時控桿1回轉＋中P or 重P)，故一般也是以前DASH至對手身前立刻使用。EX技方面，DEMON BILLION(↓→↘＋KK同按)是「Hunter」及「Savior」的專用技，而MIDNIGHT PLEASURE是「Savior」的專用技，至於DARK SIDE MASTER則是「Savior 2」的專用技。MIDNIGHT BLISS可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。在眾多EX技中，由於MIDNIGHT BLISS及MIDNIGHT PLEASURE也是GUARD不能技，故算是當中較好用的招式。



DARK FORCE

Savior Type

DARK SIDE MASTER：蝙蝠召喚　同等強度PK同按

Savior 2 Type

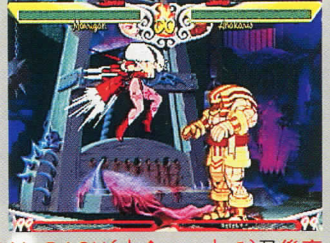
一定時間內EX技攻擊力POWER UP　同等強度PK同按

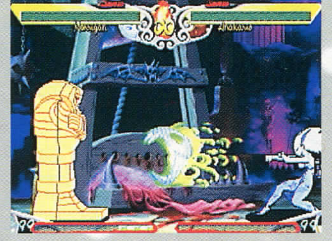
MORRIGAN AENSLAND



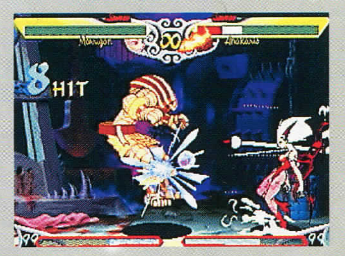


MORRIGAN是生於悠久時代的「蝙蝠之女」，也許是LILITH姊姊的關係，兩姊妹在招式上也十分相似。在DASH特性方面，MORRIGAN的DASH是以45度角對空突進。在「Savior Type」的場合，MORRIGAN的DASH更可作前方VERTICAL DASH(↓↑ or ↓↗)及後方VERTICAL DASH(↓↖)。通常技方面，她的站立輕P是一招非常



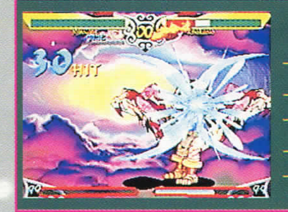








不俗的封位技。在必殺技方面，SOUL FIST是飛行道具系必殺技，可於空中使用，但留意在「Vampire」及「Hunter」的指令是空中↑↗→＋P，而在「Savior」則是空中↓↘→＋P。SHADOW BLADE可作對空技，其ES版更是對空首選。SHELL KICK使出時，MORRIGAN會先踴起雙腿，然後雙腿成鑽狀再往對手頭上鑽下去，留意此招只可於「Vampire Type」中使用。VECTOR DRAIN則是指令投，但可遭對手擋格。EX技方面，VALKYRIE TURN及DARKNESS ILLUSION也可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。其中DARKNESS ILLUSION在「Hunter」及「Savior」Type也能於空中使出，令此招實用性大增。ASTRAL VISION是「Hunter」及「Savior 2」的專用技(在「Savior」中成為了DARK FORCE)，而MIDNIGHT PLEASURE是「Savior」的專用技，至於FINISHING SHOWER及CRYPTIC NEEDLE則是「Savior 」的專用技。在眾多EX技中，又以DARKNESS ILLUSION及FINISHING SHOWER的汎用性夠廣，故算是當中較好用的招式。



DARK FORCE

Savior Type

ASTRAL VISION：分身攻擊　同等強度PK同按

Savior 2 Type

一定時間內EX技攻擊力POWER UP　同等強度PK同按

ANAKARIS



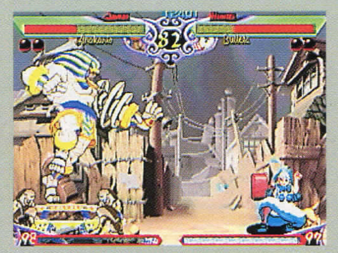


有「黃金絕對神」之稱的ANAKARIS，雖然他的移動速度慢，但在空戰中卻有一定的優勢，故ANAKARIS的戰法是以跳躍攻擊及CHAIN COMBO為主。在DASH特性方面，ANAKARIS並沒有甚麼空中DASH，但在畫面端場合下向後DASH，他便會在畫面的另一端出現，這可彌補了ANAKARIS速度上的不足並避免被「屈」死。ANAKARIS的特殊技也不少，浮遊及3段跳躍也令他在空戰中取得一定的優勢，聖者之步(← or →＋中K)是蹲下GUARD不能的中段技。通常技方面，他的站立重P是一招非常不俗的封位技。在必殺技方面，留意他在「Vampire」的輸入指令與「Hunter」及「Savior」是截然不同的，言靈返・吸收(「Hunter」／「Savior」：↓↙←＋K)可以吸去對手的飛行道具系必殺技，之後更可以言靈返・吐出(「Hunter」／「Savior」：↓↘→＋K)使出剛才吸回來的飛行道具反擊對手。棺之舞是ANAKARIS的主力武器，其ES版更可牽制遠距離的對手。王家之制裁可把對手變成Q版，而此時的對手更不能攻擊及





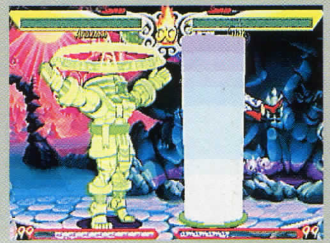




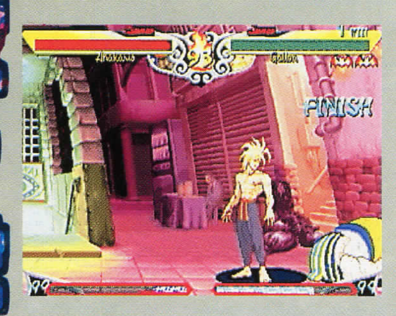
防禦！COBRA BLOW的指令簡單(←→＋P)，是ANAKARIS的常用技，MIRRA DROP為GUARD不能的遠距離指令投，但出招途中易遭對手擊破。EX技方面，PHARAOH MAGIC可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技，加上能於空中使出，令此招實用性大增。奈落之穴是「Hunter」及「Savior」的專用技，為GUARD不能的EX技。至於PHARAOH SALVATION及PHARAOH DECORATION則是PHARAOH MAGIC的POWER UP版，而PHARAOH SPILT是「Hunter」及「Savior 2」的專用技，使出後ANAKARIS可作分離攻擊。



DARK FORCE	
Savior Type	
PHARAOH SPILT：分離攻擊	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

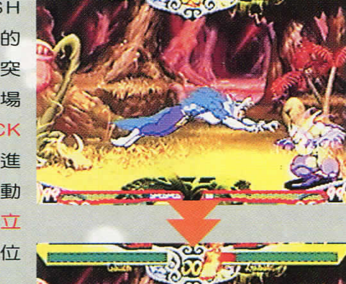


GALLON





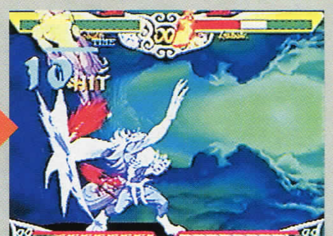
很明顯地，GALLON是一個速度型的戰士。在DASH特性方面，GALLON的DASH是以低空跳躍方式突進。在「Savior Type」的場合，GALLON更可作QUICK MOVE(↓＋KKK同按)，進一步提昇了「狼人」的機動力。通常技方面，牠的站立輕K是一招非常不俗的封位技。在必殺技方面，BEAST CANNON(「Vampire」為BEAST RASH)主要為突進技，分為地上、對空及對地3種，在發動後任何方向＋P為方向轉換(留意在「Vampire」的BEAST CANNON為EX技)，而在ES版場合更可作4次的方向轉換。MILLION FLICKER可透過連打增加HIT數，CLIMB RAZOR的指令簡單(↓↑＋K)，是接駁連續技的瑰寶，WILD CIRCULAR為GUARD不能的指令投。EX技方面，DRAGON CANNON及MIRAGE BODY也可同時用於「Hunter」及「Savior」2個Type，然而，留意DRAGON CANNON的輸入指令在「Hunter」、「Savior」及「Savior 2」是截然不同的。MIRAGE BODY是移動攻擊，在「Savior Type」成為了DARK FORCE。MOMENT SLICE (輕P・中P・→・輕K・中K)的攻擊有效範圍短，但由於首2個指令為「輕P・中P」，故大可在CHAIN COMBO中接駁使出，大大增加擊中對手的機會。

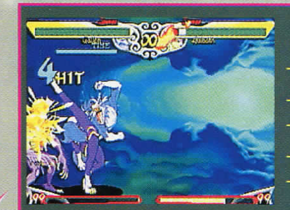












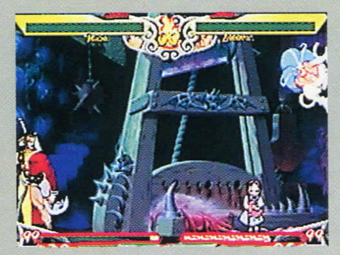
DARK FORCE	
Savior Type	
MIRAGE BODY：移動攻擊	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

FELICIA

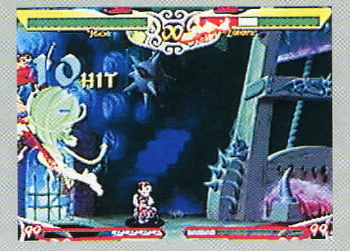




有「貓女」之稱的FELICIA，她的移動速度及跳躍力也異常驚人，要在空戰中取得優勢，先要懂得駕御她的速度及跳躍力。在DASH特性方面，由於她的DASH是以低空跳躍方式突進，是以在DASH途中攻擊便會變成蹲下GUARD不能的中段技。另外，FELICIA的特殊技倒也不少，在「Savior Type」的場合，HEAD RIDE可跳躍至站立的對手頭上，DASH中斷令FELICIA的DASH更具變化，EX CHARGE可儲勁增加S.S.GUAGE。就算在「Vampire Type」及「Hunter Type」的場合下，「貓女」也可以WALL CLUTCH作「彈牆」，爭取空戰中的優勢。通常技方面，她的站立輕K／中K也是一招非常不俗的封位技。在必殺技方面，留









意她在「Savior」的輸入指令方法，相比起「Vampire」及「Hunter」有漸趨簡略化的傾向。SAND SPLASH是「Vampire」及「Hunter」的專用技，可說是FELICIA的遠距離技。ROLLING BUCKLER(↓↘→＋P)及ROLLING SCRATCH(↓↙←＋P)也是突進技，兩者也可按P作追加攻擊，但R.B.在「Hunter Type」及「Savior Type」較宜接連技使出，而R.S.則似乎只在「Vampire Type」較好用。HELL CAT 為GUARD不能的指令技。EX技方面，DANCING FLASH可同時用於3個Type，是汎用性最高的EX技。至於PLEASE HELP ME在2個「Savior Type」中也有微妙變更，其中按輕K＋中K或中K＋重K發動，小貓出來的位置也會有所不同，前者會直線走向對手處，而後者則會以拋物線軌道走向對手處。



DARK FORCE

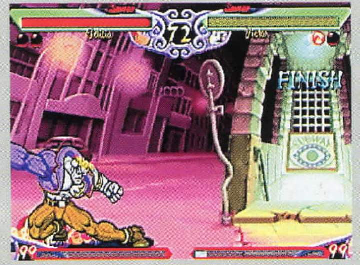
Savior Type

KITTY THE HELPER：CAT HELPER　同等強度PK同按

Savior 2 Type

一定時間內EX技攻擊力POWER UP　同等強度PK同按

VICTOR VON GERDENHEIM





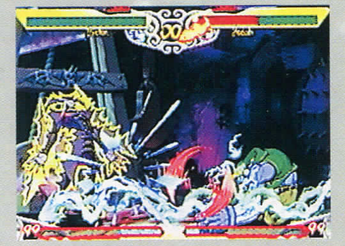
身為改造人的VICTOR，雖然他的體型龐大，但移動速度卻一點也不含糊，而有關VICTOR的戰法，基本上以投技為主。在DASH特性方面，在「Vampire Type」及「Hunter Type」的場合下，VICTOR是只有後DASH而沒有前DASH的，但在「Savior Type」的場合下，這缺點便得以改善，同時更追加了類似小跳躍的MINIUM STEP(↓＋KKK)，而同時按A＋START亦可作挑撥。通常技方面，在「Hunter」及「Savior」的場合下，若長按中P／K或重P／K便有電擊效果



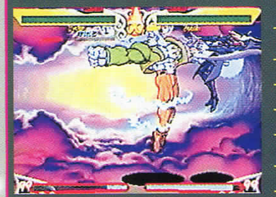








(「Vampire」只有重P／K有電擊效果)。在必殺技方面，留意他在3個不同Type的輸入指令也有若干改變，MEGA FORHEAD是突進技，MEGA STAKE(↓儲↑＋P)是「Savior」專用技，GYRO CRUSH在發動後可以控桿作左右移動(「Vampire」外)。MEGA SPIKE是指令投，GRAVITION KNUCKLE是普通投的變化技，但輸入時間要好好掌握(中／重P投中↓↑＋P)。GIGA BURN可算是VICTOR的對空技，可惜不是無敵技。MEGA SHOCK是VICTOR的另一指令投，但汎用性不及MEGA SPIKE高。EX技方面，THUNDER BREAK可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技，攻擊判定大，適宜在中距離使用。GERDENHEIM THREE是「Savior」專用的EX指令投技，GREAT GERDENHEIM則是「Hunter」及「Savior 2」的專用技，在「Savior」則成為了DARK FORCE。GIGA BRUIT是「Vampire」及「Savi2or 2」的專用技，攻擊距離極遠。其指令分別為「Vampire」：←儲→＋PPP及「Savior 2」：→↓↘＋PP。



DARK FORCE

Savior Type

GREAT GERDENHEIM S：憑依現像	輕P＋輕K or 中P＋中K
GREAT GERDENHEIM(投擲)	GREAT GERDENHEIM S中按P
GREAT GERDENHEIM L	重P＋重K

Savior 2 Type

定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

LEI-LEI





基本上，「殭屍女」LEI-LEI是一個速度型的戰士。在DASH特性方面，LEI-LEI是可作空中DASH的。在「Hunter」及「Savior」的場合，LEI-LEI在前DASH途中會處於無敵的消失狀態，令對方更難捉摸她的動作。通常技方面，她的站立重P有很長的攻擊距離。特殊在技方面，她的→＋中P在密著戰中有不俗的奇襲性，而→＋重P更可作對空技。必殺技方面，暗器砲的輕攻擊對地、中攻擊對空、重攻擊對直上，ES版方面，「Vampire」是3方向攻擊，而「Savior」及「Hunter」則是對地作3次攻擊。旋風舞可於空中使用，攻擊途中能按K作中斷，其ES版是「削」體力一流的招式，是「Savior」及「Savior 2」的GUARD CANCEL技。返響器除了有倍返對手飛行道具的作用，在近身使出也有攻擊判定大，是「Vampire」及「Hunter」的GUARD CANCEL技。放天擊為GUARD不能的指令投。EX技方面，天雷破可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。地靈刀可同時用於「Hunter」及「Savior」2個Type，而中華彈(←↙↓↘→＋PP同按)是一個計時炸彈，是「Savior」及「Savior 2」的專用技，在「Savior 2」的DARK FORCE中更可同時間放出2枚炸彈。





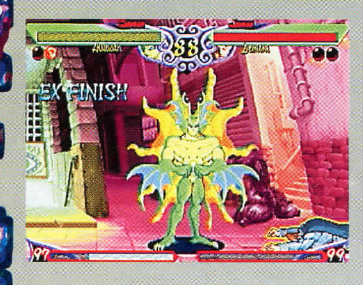




DARK FORCE	
Savior Type	
離猛魂：大暴走	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按




AULBATH





「半人魚」AULBATH也是一個速度型的戰士。在DASH特性方面，AUBATH的前DASH是以低重心方式突進，可避過一般的飛行道具。通常技方面，牠的跳躍重K有如紅X的鑽腳(在「Savior」變為特殊技KILLER VORTEX：空中↓方向要素＋重K)。在必殺技方面，留意他在3個Type的輸入指令方面也是有所分別，POISON BREATH在擊中對手後，對手有一小段時間暈眩，而SONIC WAVE在擊中對手後，對手也有一小段時間變為移動不能，是「Vampire」及「Hunter」的GUARD CANCEL技。TRICK KICK能於BACK DASH中按重K使出，在逃脫時能出其不意打擊空中跳過來的對手，而且更是「Savior」及「Savior 2」的GUARD CANCEL技(→↓↘＋K)。CRYSTAL LANCER及GEM'S ANGER也是AULBATH的的指令投。EX技方面，AQUA SPREAD可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，SEA RAGE雖只可用於「Hunter」及「Savior」Type，但卻是AULBATH最好用的EX技。WATER JAIL同樣是「Hunter」及「Savior」專用技，但實用性不及SEA RAGE。至於DIRECT SCISSORS雖消耗3個LV的GUAGE，但破壞力低已是死罪。



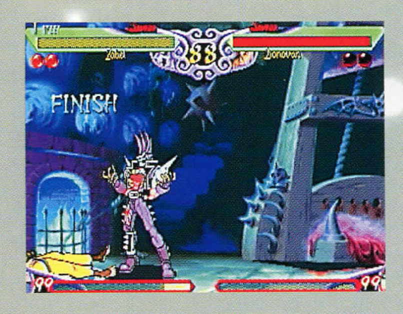





DARK FORCE	
Savior Type	
OCEAN RAGE：WAVE SURFING	同等強度PK同按 (發動中KKK同按可著地)
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按




ZABEL ZAROCK



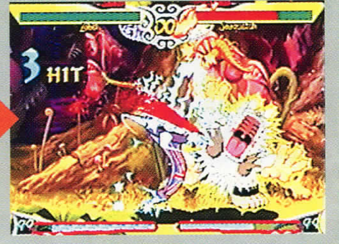


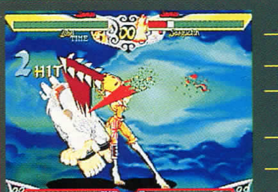


「喪屍」ZABEL可說是一個初心角色，除速度及指令少(易記)外，更重要是可作蹲下移動(↙ or ↘)。在DASH特性方面，ZABEL是可作空中DASH的。通常技方面，他的通常攻擊可透過控捍增加距離(如→＋重K)。必殺技方面，DEATH HURRICANE不僅是突進技，更可作對空用，是「Vampire」及「Hunter」的GUARD CANCEL技，ES版的對空效果更是一流。HELL'S GATE(←↙↓↘→＋K)不只是瞬間移動技，更可利用無敵時間來迴避對手攻擊。SKULL STING的指令簡單(↓↑＋K)，可作「跳波」用。SKULL PUNISH是在近身使出的GUARD不能指令投。至於DEATH BREATH(GUARD中→↓↘＋K)則是「Savior」及「Savior 2」的GUARD CANCEL技。EX技方面，EVIL SCREAM(→←＋PP)可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。DEATH VOLTAGE可於空中使用，HELL DUNK(→↓↘＋PP同按)可用於「Hunter」及「Savior」，是一招GUARD不能技。ULTIMATE UNDEAD是「Savior」的DARK FORCE，但在「Savior 2」卻成了專用EX技。









DARK FORCE

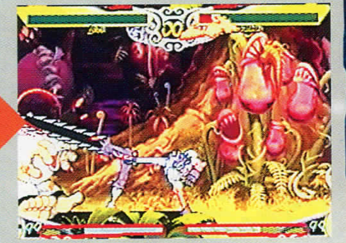
Savior Type

ULTIMATE UNDEAD：最終形態	同等強度PK同按
ULTIMATE REVENG	ULTIMATE UNDEAD發動時防禦中→↓↘＋K(GUARD CANCEL技)

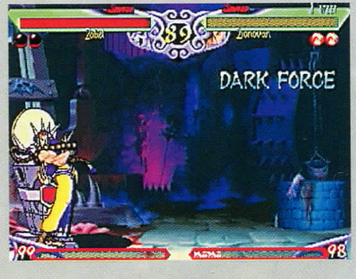
Savior 2 Type

一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按





DONOVAN





基本上，「標重高手」DONOVAN是一個平均型(但偏向於力量型)的戰士。在DASH特性方面，DONOVAN的DASH並沒有甚麼特別效果。特殊技方面，跳躍中↓方向要素＋輕K／中K／重K也是空對地攻擊，其中按擊分別可影響落下角度，壓足(→＋重K)對蹲下的對手有不俗的奇襲性。必殺技方面，KILL SHRED在「Savior」的操作方法與以往有別，而且追加了上落雷(↓↙←＋P)，總之DONOVAN的主要戰法是活用KILL SHRED。BLIZZARD SWORD(←↙↓↘→＋P)是放冰，當中以ES版較好用。IFRIT SWORD(→↓↘＋P)不但攻擊判定大，而且更可作GUARD CANCEL技使用(3 Type共通)。LIGHTING SWORD是近身用打擊技，亦可透過連打增加HIT數。SWORD GRAPPLE為GUARD不能的指令投。EX技方面，CHARGE IMMORTAL(中P・輕P・←・輕K・中K)可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。BREATH OF DEATH(←↙↓↘→＋K)可用於「Hunter」及「Savior」，其中又以配合BLIZZARD SWORD最能發揮奇襲效果。SUREI SHRED是「Savior」的DARK FORCE，但在「Savior 2」卻成了專用EX技。











DARK FORCE

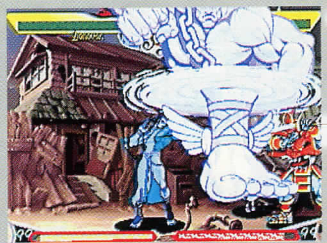
Savior Type

SUREI SHRED：SUPER KILL SHRED	同等強度PK同按

Savior 2 Type

一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按





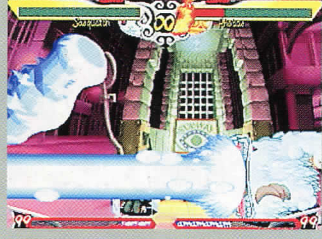
SASQUATCH





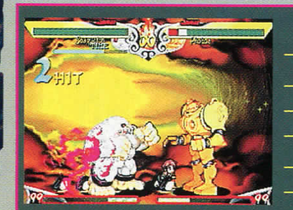
雖然「雪男」SASQUATCH的體型龐大，但移動速度卻一點也不含糊。在DASH特性方面，由於「雪男」的DASH是以低空跳躍方式突進，是以在DASH途中攻擊便會變成蹲下GUARD不能的中段技。在「Savior Type」及「Hunter Type」的場合下，「雪男」也可以作DASH中斷，如熟用此招可調與對手的距離。通常技方面，牠的跳躍重P可把對手打DOWN(「Vampire Type」除外)。在必殺技方面，BIG TYPHOON可視為對空技，亦是共通的GUARD CANCEL技。BIG TOWERS除「Vampire Type」外，也是以ES版較好用。BIG SWING為GUARD不能的指令投，BIG BLANCH也是GUARD不能的指令投，而且指令較簡單(「Vampire Type」：近敵時↓↙←+K)。BIG CYCLONE則有如「龍捲旋X腳」，當中以ES版較好用。BIG BREATH(「Savior Type」及「Savior 2 Type」)與BIG SNOW(「Vampire Type」及「Hunter Type」)可算同出一轍，BIG BLOW是向前「戈」一拳，可以儲勁造成時間差攻擊。EX技方面，BIG FREEZER可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。BIG EISBAHN是「Hunter」及「Savior」的專用技，是GUARD不能技，只能跳過。BIG TRAP(←↙↓↘→+START輕P同按)純是「得啖笑」，BIG SLEDGE是GUARD不能的EX指令投技，留意兩者也是「Savior」及「Savior 2」的專用技。











DARK FORCE	
Savior Type	
BIG RESISTOR : SUPER ARMOR	輕P+輕K or中P+中K
BIG RESISTOR VIS M.A.P.S. : SUPER WEAPON	重P+重K
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

PYRON





身為BOSS級人馬的PYRON，其實力當然有番「咁上下」。雖然他的體型龐大，但移動速度卻一點也不含糊。在DASH特性方面，他在DASH途中是處於浮空狀態，其中又可以配合移動攻擊(如→+重P)在DASH途中使用，發揮奇襲效果。通常技方面，PYRON在「Hunter」及「Savior」的場合下，其腳系攻擊效果與「Vampire」不同。另外，PYRON的拳系攻擊可透過控捍增加距離，作移動攻擊(如→+重P)。在必殺技方面，SOL SMASHER是飛行道具，可於空中使用，其中「Vampire Type」的空中SOL SMASHER(空中↑↗→+P)更可作GUARD CANCEL技使用。ZODIAC FIRE除了是對空技外，亦是共通的GUARD CANCEL技。ORBITER BLAZE是空對地攻擊，按掣輕重會影響下降速度，其中「Vampire Type」更可作GUARD CANCEL技。GALAXY TRIP是瞬間轉移技，PLANET BURNING是指令投。EX技方面，「Vampire Type」的PYRON並沒有EX技。COSMO DISRUPTION可用於「Hunter」及「Savior」Type，是汎用性最高的EX技，其中按拳出招的攻擊距離近，按腳出招則適宜在中距離使用，留意此招可作4階段儲氣。PILE HELL是「Savior」及「Savior 2」的專用技，可於空中使用，其攻擊距離不大，但收招後會在上空出現，SHINNING GEMMI是「Savior」的DARK FORCE，但在「Savior 2」卻成了專用EX技。

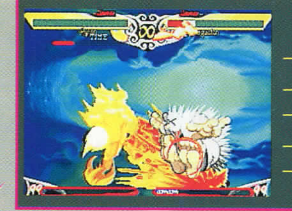






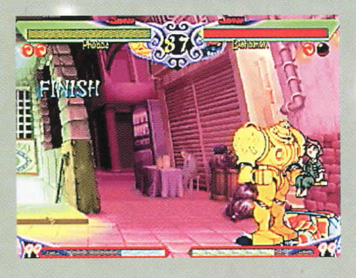






DARK FORCE	
Savior Type	
SHINNING GEMMI：分身攻擊	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按

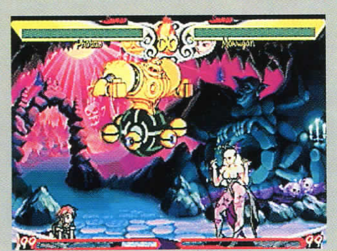
PHOBOS



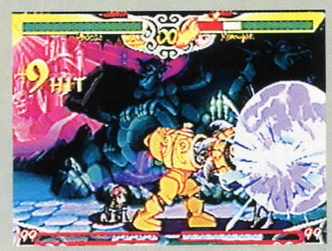


PHOBOS的最大特色，是擁有很多飛行道具。雖然他的移動速度較慢，但空中DASH及空中浮遊等特殊技已彌補了這缺點。在DASH特性方面，由於他在DASH途中是處於浮空狀態，故浮遊及空中DASH也令他在空戰中取得一定的優勢。通常技方面，PHOBOS的腳系攻擊似乎較好用。在必殺技方面，「Vampire Type」及「Savior Type」的PLASMA BEAM是以拳腳來分上下段攻擊(「Hunter Type」是以拳的輕中重來分上下段攻擊)，MIGHT LAUNCHER的攻擊判定連爆風也計算在內(「Savior Type」更可在空中使用)。GENOCIDE VULCANE不僅是對空技，在近距離更是強力的打擊技。REFLECT WALL是共通的GUARD CANCEL技，CIRCULT

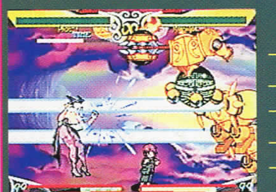








SCRAPPER是指令投。PLASMA TRAP則主要用以陰地上對手。EX技方面，「Vampire Type」的PHOBOS並沒有EX技。FINAL GUARDIAN是PHOBOS在「Hunter Type」的主力技，CONFUSIONER擊中對手後能封印對方動作。在「Savior」及「Savior 2」的場合，ERASING SPHERE主要用作輔助攻擊，而FINAL GUARDIAN β則是FINAL GUARDIAN與CONFUSIONER的混合版，HIT數可多達34 HIT。RAY OF DOOM(↓→↘＋PP)是「Savior」的DARK FORCE，但在「Savior 2」卻成了專用EX技。



DARK FORCE	
Savior Type	
RAY OF DOOM：OPTION BEAM	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按





BISHAMON





「鬼武者」BISHAMON，由於他的通常攻擊判定大，所以也是一名強者。在DASH特性方面，他的DASH並沒有甚麼特別效果。特殊技方面，切返(→＋P・P)可以融合於CHAIN COMBO中使用，在壓制對手方面有不俗的奇襲性。通常技方面，BISHAMON的蹲下中P／重P有一流的封位效果。在必殺技方面，撥刃(「Vampire」及「Hunter」)及絡魂(「Savior」及「Savior 2」為常用技，可於空中使用，「Vampire」及「Hunter」則只能在空中使用)也是飛行道具，可以魂寄、十字疾風、甚至鬼炎斬狙擊(「Vampire」及「Hunter」可以返刃、十字疾風或鬼炎斬狙擊)。上段居合斬與下段居合斬為3 Type共通技，是

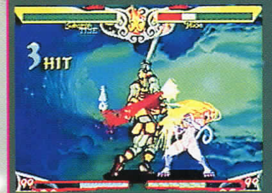




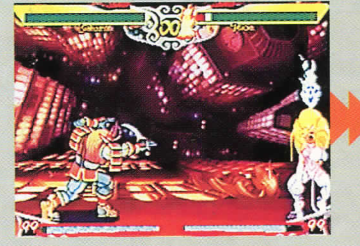




BISHAMON常用技，切捨御免可說是指令投版的鬼炎斬，其中鬼炎斬是3 個Type共通的GUARD CANCEL技。EX技方面，鬼首捻可同時用於「Vampire」、「Hunter」及「Savior」3個Type，是汎用性最高的EX技。連斬是「Hunter」的專用技，攻擊判定大，比鬼首捻更好用。閻魔石及咎首殺是「Savior Type」及「Savior 2 Type」的專用技，其中對手只可蹲下擋格閻魔石，在混戰中可得到不俗的奇襲性。 Gp



DARK FORCE	
Savior Type	
黃金帷子：強化鎧	同等強度PK同按
Savior 2 Type	
一定時間內EX技攻擊力POWER UP	同等強度PK同按







真·三國無雙

Text by：悟空

PS2

生產商：	KOEI
售價：	6800日圓
容量：	DVD x 1
記憶：	128KB
發售日：	發售中
1P／ACT／DUAL SHOCK對應	

魏、蜀、吳三國完全攻略(下)

大陸統一之道——「魏」

遊戲初期魏國可使用的武將有「夏侯惇」、「典韋」和「許褚」。筆者選用攻擊方式較「正常」的夏侯惇作為魏國的攻略角色。

魏的戰事次序表

黃巾之亂→虎牢關之戰→官渡之戰→赤壁之戰→五丈原之戰

註：由於遊戲三國頭兩關都是黃巾之亂及虎牢關之戰，故筆者不會介紹，只會介紹餘下三關的戰事概要。

第一戰　黃巾之亂

黃巾の乱
中平元年　春

勝敗條件
勝利條件……張角戰敗
敗陣條件……何進戰敗

限制完成時間：100分鐘

黃巾之亂攻略(夏侯惇)



與蜀國一樣，開始時玩者都是在黃巾城寨北門門外，負責把守此門的是管亥，與他戰鬥時可以先將附近的一個敵兵據點攻下取得增加能力值的道具才將他擊倒令北門打開，進入後會遇到另一名敵方武將程遠志，他是看守風神門的武將，另外此處亦有一個敵兵據點，攻下後可得一增加能力道具，通過風神門後會到達合流地點，此時若其他討伐軍還未出現的話可到其他城門前將看守的武將擊倒以助我方前進。在合流點有張曼成和裴元紹兩名敵方武將，將二人解決後經由何儀的小路去到張寶把守的地方將他解決幫助我軍前進，之後回原路經落石地帶去到張梁處將他擊倒，但要小心這區的落石效果，若被落石完全擊中的話是會扣盡整行體力的，另外其碎片也擁有攻擊力；在張梁附近有一敵兵據點，可順道將據點攻下取得增加能力的道具才繼續向前走，到達山腳玩家可選擇在此先斬殺一定數目的敵兵來取得更多武勳點，或選邊殺邊走向山頂前進，上到山頂時應先將旁邊的敵兵據點攻下令敵兵數目减少，之後便可討伐張角，張角一戰與蜀的攻略一樣，同樣要留意每當他被攻擊倒下時便會隨機使用道具，令自己的體力、攻擊或防守力增加，亦可將他打下山令我軍同伴上前幫助攻擊，當張角體力剩下不多時便上前「執死雞」，將張角解決後第一戰黃巾之亂亦會結束。





第二戰 虎牢關之戰

虎牢関の戦い
初平二年　冬

勝敗條件
勝利條件……董卓戰敗
敗陣條件……袁紹戰敗

限制完成時間：100分鐘

虎牢關之戰攻略(夏侯惇)

這關一開始魏蜀吳三國的武將會分三面向董卓軍展開攻勢，而魏與第一個關口接觸前的路程是三軍中最長的一途，在途中有武將李蒙和兩個敵兵據點，解決後再向前進不久便會到達朱雀砦，這時若玩家與筆者一樣選用夏侯惇來遊戲的話那當他徒步來到朱雀砦正面便會發生夏侯惇被砦上的箭手射傷一眼的EVENT。而把守此砦的人是徐榮，將他打倒便可將朱雀砦攻破，穿過朱雀砦再經過一段風雪地帶會到達玄武砦，負責把守的武將是牛輔，將他解決便可將玄武砦攻破，在砦後有一敵兵據點，攻破玄武砦後可順道解決這據點。通過玄武砦後會來到汜水關及虎牢關之間的核心地區，而這處亦可以說是屬於敵軍的核心地帶，因為這處為數共有七名敵方武將在此區守候，當中更有強敵呂布在陣，筆者建議此區的攻略法是先將汜水關附近的四名武將解決令此區武將數減少，另外若我軍此時仍未將汜水關攻破的話亦可走出關外協助我軍打開汜水關；只要將關後四名武將解決那我軍在攻破關門時便可一舉向內進攻，除呂布外將高順及守關武將李儒打倒便能通過虎牢關和董卓、貂蟬相遇，在此筆者亦建議各位應先將二人身後的士兵據點攻下令敵兵數目停止增加，之後再慢慢削減對方士兵數目，那剩下的董卓和貂蟬根本不難應付，將二人解決後虎牢關之戰一役便能完成。









第三戰　官渡之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要



經過董卓討伐一戰後，後漢王朝已完全失去所有權力，各地豪傑亦趁機在根據地將自己的勢力向外擴散，當中勢力較大的有河北的袁紹、有當今天子在手位於河南的曹操。建安五年、兩位現今擁有最大勢力的霸者為了統一中國便在一處稱為官渡的地方進行決戰，雙方都傾盡一兵卒，務求將對方消滅，是戰亦被稱為「官渡之戰」。



勝敗條件

勝利條件……袁紹戰敗
敗陣條件……曹操戰敗



地圖說明

圖案解說

- 曹操軍據點
- 袁紹軍據點
- EVENT發生處(1)
- EVENT發生處(2)
- EVENT發生處(3)
- EVENT發生處(4)
- EVENT發生處(5)
- 1 曹操軍操控武將點
- 2 袁紹軍操控武將點
- A 延津外門
- B 烏巢外門
- C 烏巢砦
- D 中央砦
- E 白馬城
- F 官渡城

人物位置

	曹操軍	袁紹軍
1	曹操☆	袁紹
2	程昱	沮授
3	荀攸	呂威璜
4	曹仁	袁尚
5	曹洪	高覽
6	典韋☆	張郃
7	李典	荀諶
8	于禁	袁譚
9	徐晃	袁熙
10	夏侯惇☆	韓猛
11	夏侯淵☆	淳于瓊
12	劉延	顏良
13	魏續	文醜
14	宋憲	韓荀
15	許褚☆	劉備
16	張遼☆	張飛
17	關羽	
18	賈詡	
19	樂進	

註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

官渡之戰攻略（夏侯惇）



開始時夏侯惇身處在中央砦附近且四處沒有任何敵兵，這時先往袁譚和荀諶方向前進將二人解決，之後可選擇立即向袁紹方向走去將袁紹解決便可過關，但在袁紹身邊少說也有三個士兵據點及沮授和呂威璜兩名武將保護，要在這時以一人之力將他解決相信是可能。另一選擇是經由小路過河將袁熙及一個敵兵據點攻下，繼續沿邊走向延津外門方向前進，此處有文醜、韓荀、劉備和張飛四名武將及一個敵兵據點，這裏要小心文醜和張飛，特別是張飛，他雖不及呂布般強橫，但他怎說也是五虎將之一、始終擁有一定的攻擊及防禦力，而且他身邊還有劉備和文醜兩名實力不弱的援手在旁「擾攘」，所以





對付三人的最好方法就是在遠處先用箭將他們的體力消耗一定程度才走近進行一擊必殺，當然要先將附近那個士兵據點攻下令敵兵數目停止增加才這樣做，若不是敵兵就會沒完沒了的出現，那時候就算有多少支箭也不夠用。跟着「順道」經過關羽那處助他殺退餘下的少數敵兵，現在剩下的應該只有之前袁紹軍團和官渡城外的敵兵，只要聯同我方同伴大舉進攻便可將他們消滅，提醒大家記緊先將敵兵據點攻下令士兵數目停止增加才向主將進攻，這樣便萬無一失。

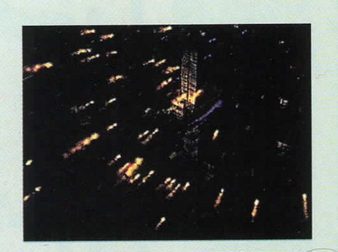
第四戰　赤壁之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要

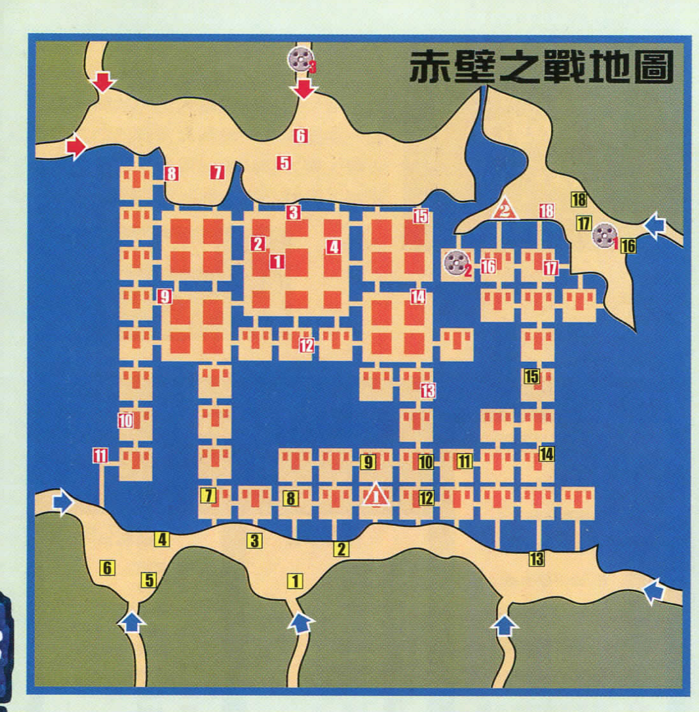


曹操經過官渡城一戰後終於將袁紹的勢力完全瓦解，此後他的霸者地位更得到明確的認同。公元208年，曹操開始實行統一中國的理想，他由河北開始進行南征，途中經過荊州時受到劉備猛烈還擊，曹操明白劉備是阻礙他統一中國的絆腳石，便決定將他解決，之後就在赤壁與劉備來一場決戰，曹操為了將劉備切底剷除而出動八十萬水軍向劉備展開攻擊，而劉備的軍師諸葛亮知道曹操要攻打己軍時便決定和吳國合作將魏擊退，雙方的軍師諸葛亮和周瑜知道曹操今次出戰的八十萬兵力是以水兵居多，故便打算以火計來應付，這亦是人所共知的「火燒連環船」。



勝敗條件

勝利條件……孫權戰敗
敗陣條件……曹操戰敗



圖案解說	
	曹操軍據點
	孫權軍據點
	EVENT發生處(1)
	EVENT發生處(2)
	EVENT發生處(3)
	EVENT發生處(4)
	魏軍操控武將點
	吳軍操控武將點

地圖說明

人物位置



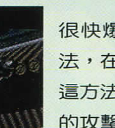
	曹操軍	孫權軍
1	曹操☆	孫權☆
2	程昱	程普
3	曹彰	韓當
4	荀攸	董襲
5	賈詡	太史慈☆
6	曹丕	蔣欽
7	許褚☆	朱恒
8	張郃	周瑜☆
9	夏侯淵☆	徐盛
10	夏侯惇☆	呂蒙☆
11	樂進	凌統
12	典韋☆	潘璋
13	于禁	周泰
14	張遼☆	黃蓋
15	徐晃	甘寧☆
16	曹洪	丁奉
17	曹仁	朱然
18	李典	陸遜☆

註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

赤壁之戰攻略(夏侯惇)

開始時夏侯惇身處的位置已非常接近孫權，若玩家的角色本身及護衛兵的攻擊和防守力有相當的級數(階級當然最好就是大將軍)，可選擇直接走向孫權處將其斬殺，途中會有五名武將和三個士兵據點，而五名武將中只有太史慈的實力比較強，只要將他解決那其餘四人便不足為懼。這方法雖然是可以





很快爆機，但不是所有武將都可使用這方法，在基本角色中只有夏侯惇和典韋可以用這方法來完成遊戲，而許褚不可以是因為他的攻擊方法屬於集中型攻擊，所以若被大量敵軍包圍就算是大將軍也有可能被圍攻而戰死；這關比較正常的方法是先將太史慈、韓當和蔣欽等人和兩個敵兵據點解決，之後再將所有在連環船上的武將逐個解決，最後才慢慢從右邊向孫權根據地推進，將他解決後那赤壁之戰便正式結束。



第五戰　五丈原之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要

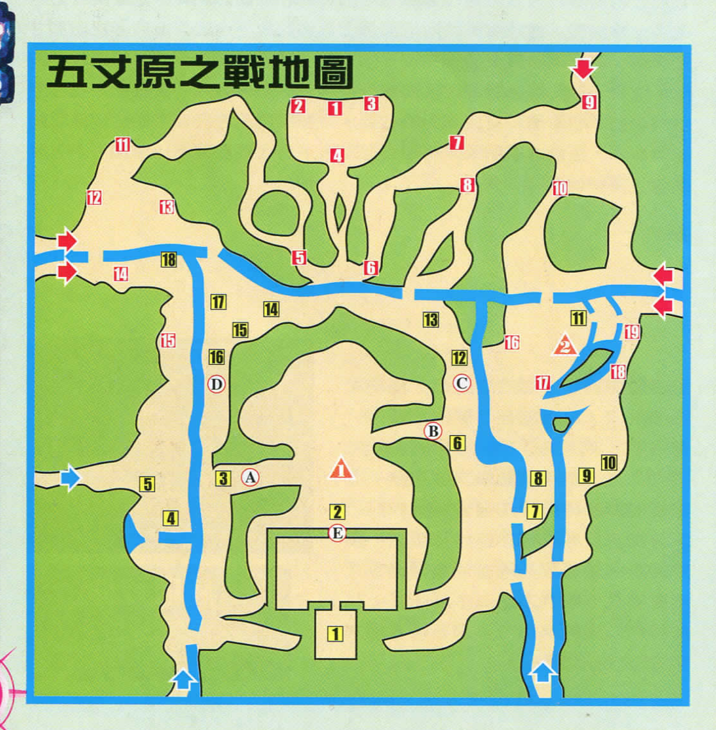
經過赤壁一役後孫權軍的勢力已被曹操軍打破，首都建業亦被曹操佔據，其後自身的勢力亦漸漸被魏所吞併，這時天下已有大半在曹操手中。

另一方面，剩下不多兵力的劉備，亦開始被平定吳國不久的曹操舉兵攻打，在公元234年，諸葛亮在五丈原處用十萬大軍佈下戰陣，而曹操的軍師司馬懿亦決定在此將蜀的一切消滅，令魏得以統一全中國。



勝敗條件

勝利條件……曹操戰敗
敗陣條件……劉備戰敗



圖案解說
曹操軍據點
劉備軍據點
魏軍操控武將點
蜀軍操控武將點
Ⓐ 五丈原西門
Ⓑ 五丈原東門
Ⓒ 五丈原東砦
Ⓓ 五丈原西砦
Ⓔ 臥龍門

地圖說明

人物位置

	曹操軍	劉備軍
1	1.曹操☆	1.劉備
2	2.曹丕	2.諸葛亮
3	3.曹彰	3.關索
4	4.司馬懿☆	4.黃忠
5	5.鐘會	5.嚴顏
6	6.鄧艾	6.雷同
7	7.夏侯惇☆	7.趙雲
8	8.徐晃	8.吳蘭
9	9.曹洪	9.馬超
10	10.曹仁	10.馬岱
11	11.張遼☆	11.姜維
12	12.于禁	12.張飛
13	13.樂進	13.張苞
14	14.許褚☆	14.周倉
15	15.張郃	15.關平
16	16.夏侯淵☆	16.關羽
17	17.李典	17.關興
18	18.龐德	18.魏延
19	19.典韋☆	

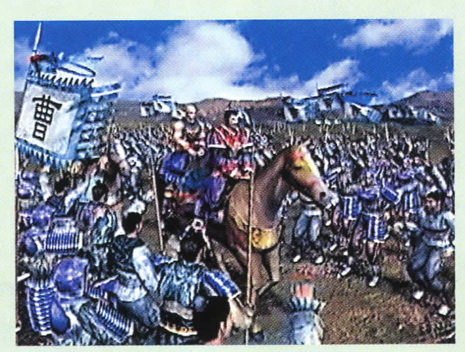
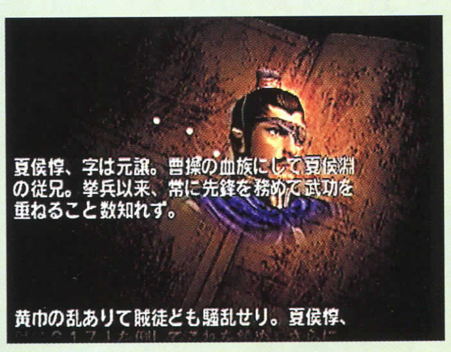
註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

職業特「攻」隊




五丈原之戰攻略(夏侯惇)

這戰是魏的最後一戰，開始時夏侯惇身處在本陣的右方，在未過河前四周都不會有任何敵兵，過河後會分開兩條路線，一邊是趙雲和吳蘭，另一邊是馬超和馬岱，筆者建議玩家過河後先選擇馬超那邊進行攻擊，解決馬超後便可繞路從趙雲後方進行突擊，因他這時應與我方的夏侯淵交戰中，這樣趙雲便會受到我軍夾擊，解決趙雲後便向張飛和其子張苞的陣地前進，此時在相反方向的許褚和張郃二人亦應已將黃忠打倒，將張飛二人解決後便可進入諸葛亮軍把守的臥龍門前，將他打倒後臥龍門便會打開，穿過臥龍門將裏面的劉備打倒蜀的氣數亦在此畫上句號，而曹操亦依照歷史記載統一全中國。

三代之悲哀──「吳」

遊戲初期魏國可使用的武將有「夏侯惇」、「典韋」和「許褚」。筆者選用攻擊方式較「正常」的夏侯惇作為魏國的攻略角色。

吳的戰事次序表

黃巾之亂→虎牢關之戰→赤壁之戰→合肥之戰→夷陵之戰

第一戰　黃巾之亂

限制完成時間：100分鐘



勝敗條件
勝利條件......張角戰敗
敗陣條件......何進戰敗

黃巾の乱
中平元年　春

黃巾之亂攻略(周瑜)

和前兩次一樣，在黃巾之亂一役中基本上三國的陣勢都是差不多，唯一要留意的是吳沒有像蜀或魏般擁有一些在戰場上屬於高級的武將，遊戲初期可選用的武將以周瑜較為實用．而孫尚香和陸遜若被大量敵軍圍攻時是很難脫離的，故吳一直也有人才不足這弱點。而在遊戲中吳雖同樣擁有多位著名武將，但在能力方面與其餘兩軍比較下都略為遜色，所以玩家不要太過依賴他們。在黃巾之亂開始時吳一方身處在魏和蜀之間，同樣要攻破一道城門，把守的人是鄧茂，在攻門前在先將附近兩個敵兵據點攻下以取得能力增加道具，將鄧茂打倒後通過西門後會遇上高昇，這裏要小心敵兵數量，因為高昇旁邊兩個通道口都沒有大門阻隔，敵兵會不斷「魚貫入場」去招呼玩者，所以不要顧著斬殺敵方武將而忽略自己安全。解決高昇後可選擇往蜀軍那邊還是魏軍那邊進行協助，到達會合地區後同樣要經由敵武將何儀把守的小路才能前進，亦同樣先將張寶解決幫助我軍上山後回頭由落石地帶再將張梁解決便繼續前進，到達祭壇山下玩者可在此解決一下敵兵，一方面令殺敵數增加以取得更多「武勳」一方面可在此等待我軍同伴齊集後才一舉向張角進攻，最後衝上山頂將張角解決黃巾之亂便告結束。





第二戰 虎牢關之戰

限制完成時間：100分鐘

虎牢關之戰攻略（周瑜）

此戰開始時形勢和蜀差不多，都是在到達第一個關口白虎砦前會有一個敵兵據點和一名守門武將，通過白虎砦再攻下一個敵兵據點繼續向前走不久會到達氾水關，這裏應先將樊稠和胡軫處理好才向華雄展開攻擊打開氾水關，當打開關口後不要急於前進，這時最好看看劉備那邊的形勢，若他們還未攻下由王方看守的青龍砦最好便回頭幫他們一把，因為通過氾水關後敵兵數量實在不少，若在沒有任何支



援下便向前衝那以吳的武將實力是非常危險，所以應先令劉備等人到達氾水關再與其一起前進比較安全。之後邊殺邊進到達呂布位置時便要小心，呂布這人可以的話便不要理會直接將把守虎牢關的李儒解決令關門打開，穿過關口後同樣先將兩個士兵據點攻下才向貂蟬和董卓攻擊，只要將董卓打倒此戰便會完結。



勝敗條件
勝利條件……董卓戰敗
敗陣條件……袁紹戰敗



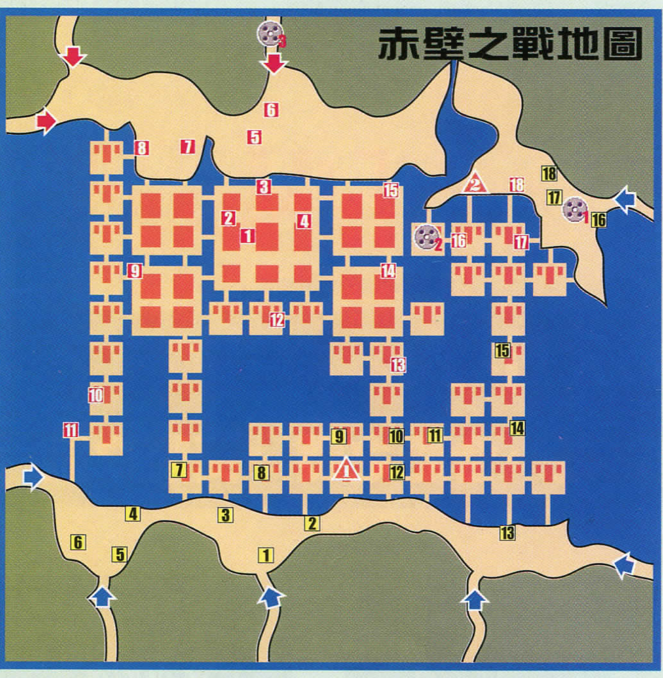
第三戰 赤壁之戰

限制完成時間：100分鐘

因此戰在魏的攻略心得中已作介紹，故便不作重複。

勝敗條件
勝利條件……孫權戰敗
敗陣條件……曹操戰敗





圖案解說

- 曹操軍據點
- 孫權軍據點
- EVENT發生處（1）
- EVENT發生處（2）
- EVENT發生處（3）
- EVENT發生處（4）
- 1 魏軍操控武將點
- 2 吳軍操控武將點

地圖說明
人物位置

	曹操軍	孫權軍
1	曹操☆	孫權☆
2	程昱	程普
3	曹彰	韓當
4	荀攸	董襲
5	賈詡	太史慈☆
6	曹丕	蔣欽
7	許褚☆	朱恆
8	張郃	周瑜☆
9	夏侯淵☆	徐盛
10	夏侯惇☆	呂蒙☆
11	樂進	凌統
12	典韋☆	潘璋
13	于禁	周泰
14	張遼☆	黃蓋
15	徐晃	甘寧☆
16	曹洪	丁奉
17	曹仁	朱然
18	李典	陸遜☆

註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

赤壁之戰攻略（周瑜）

這關的攻略法其實很簡單，玩家只須在外圍以順時針方式進行攻擊便可戰勝。因為玩家若想在船與船之間來往，很容易受到敵方箭手的射擊，而且那些箭手的箭是可穿透任何物件，所以筆者建議各位若發現有敵方箭手便要先將箭手解決，之後才以跳躍攻擊回到我軍陣地。跟著去到地圖左上角後再將兩個敵兵據點攻下才繼續向右前進，這時曹操應已被火計逼出來，



可以的話先將曹操身邊的武將逐一解決，若不能便向下走到開始時聚集很多曹軍的位置將數名文將解決，現在應只剩下曹操及其數名武將，只要將他身邊武將解決剩下曹操一人時，曹操會開始向左移，當去到左邊兩個據點時若還未將曹操解決便會出現事件，曹操會在此撤退，當然、玩家可選擇是否將他解決，是的話可取得更多「武勳」，否的話也沒甚麼問題，是與否玩家自行決定。



第四戰 合肥之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要

經過赤壁一戰後曹操已被大傷元氣，搶回荊州一事已經失敗，現暫守於合肥養精蓄銳準備反擊，周瑜知道曹操的行蹤後便打算聯同劉備一起將曹操剿滅，劉備亦答應與吳軍合作



將曹操剷除，另一方面曹操亦收到兩國合作的消息，他為了一雪赤壁戰敗之恥便決定全軍在合肥與吳及蜀決一死戰。

勝敗條件
勝利條件……曹操戰敗
敗陣條件……孫權戰敗







地圖說明
人物位置

圖案解說

- 曹操軍據點
- 孫權軍據點
- 豪雨地帶
- EVENT發生處(1)
- EVENT發生處(2)
- EVENT發生處(3)
- 吳軍操控武將點
- 魏軍操控武將點
- A 合肥城西外門
- B 合肥城南外門
- C 合肥城西內門
- D 合肥城南內門

孫權軍	曹操軍
1.孫權☆	1 曹操☆
2.周泰	2 賈詡
3.程普	3 曹丕
4.潘璋	4 程昱
5.黃蓋	5 荀攸
6.韓當	6 曹彰
7.蔣欽	7 張部
8.董襲	8 夏侯淵☆
9.凌統	9 徐晃
10.太史慈☆	10 夏侯惇☆
11.丁奉	11 李典
12.甘寧☆	12 于禁
13.孫尚香☆	13 樂進
14.徐盛	14 典韋☆
15.周瑜☆	15 許褚☆
16.朱然	16 龐德
17.朱恆	17 曹仁
18.呂蒙☆	18 曹洪
19.陸遜☆	19 張遼☆

註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

合肥之戰攻略(周瑜)



此戰敵兵數量不太多，而且士兵據點亦只有三個，當三個據點被攻下後敵兵數目便只會有減無增，唯一要注意的是在戰爭中段張遼會以突襲軍的姿態在我方本處地出現，這時要盡快回去解決他避免孫權有任何危險，之後再回合肥城將四道城門攻破便可進內斬殺曹操，在這之前玩家可走到合肥城牆上將數十名箭手解決取得道具，最後才將曹操解決便可過關。

第五戰　夷陵之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要

因上期已作介紹，所以不會再作介紹。

勝敗條件

勝利條件……董卓戰敗
敗陣條件……袁紹戰敗

夷陵の戦い
章武元年　夏

夷陵之戰攻略(周瑜)

這戰是吳的最後一戰，完成的話歷史將會完全改寫。這場戰事是在一處天氣非常惡劣的地方進行，整個場地不是有雷雨就是濃霧，令玩者視線變得非常細，隨時也有可能因視線不清楚而被敵方重重包圍，以沒有太多強勁武將的吳軍來說這是非常危險。此關的攻略心得就是一開始應先將關羽兩父子及周倉解決令蜀減少一定實力，之後可沿右上方前進，千萬不要走進地圖上那處像網一樣的地區，雖然那處是濃霧地區，但筆者覺得那處簡直就像一個迷宮般，想成功走過便要花上不少時間，所以沿右邊外圍前進的路線比較好，另外在左下方有圍欄的地方有黃忠和張飛兩名虎將，想取更多的「武勳」可以下去走走，沿右邊外圍的路到達蜀軍核心地帶，這裏有劉備、諸葛亮及吳蘭、黃權、雷同三名武將，但這處最麻煩的不是武將而是在劉備後方的士兵據點，玩家應盡任何方法先將那個士兵據點攻下後才向其他武將攻擊，只要將劉備打倒吳的統一中原大計便正式成功。

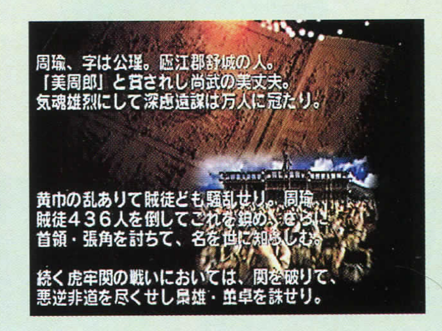






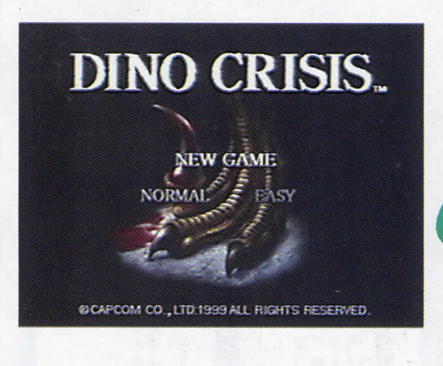








完



DINO CRISIS

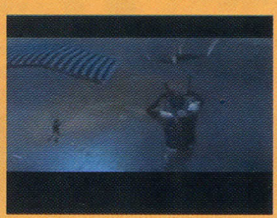
By: 獵龍者J.J

DC

製造商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	???
發售日：	發售中

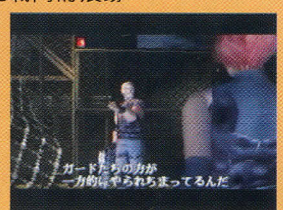
AVG／MEM／對應振動手掣

1.某國的碟報員Tom在敵國的軍事研究設施內，發現了一位三年前在祖國失縱了能源學權威Dr. Kirk，女主角Regina和其他三名同伴於是受命進行拯救行動，乘直升機深入敵陣。然而，剛到達便已遇上意想不到的問題，成員之一的Cooper在森林內被恐龍襲擊，死無全屍。


2.到達敵軍事設施外圍後，Gail發現警衛室內異常地靜；成功潛入後，Rick首先第一時間進入建築物內直指控制室，而當Regina走近「設施後院」時，則發現Gail正在調查一個受到嚴重破壞的鐵絲網，附近更有過戰鬥的痕跡。





3.與Gail談過後，Regina進入「資材室」，在房間角落的櫃子上取得了「後備電源區之鍵(予備電源エリアのカギ)」，而當推動另一邊的櫃子時，則可得「回復藥．大」一份。



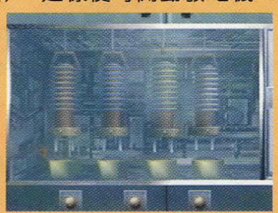
4.回到「設施後院」，當走近「後院前」的時候，Rick突然與Regina聯絡，表示他已成功進入控制室，但除了發現建築物內空無一人外，建築物內的電源亦幾乎是完全中斷了的。

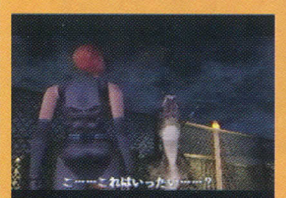


5.Regina和Gail一起進入「後備電源連接通道」，兩人在這裏發現了一具慘被分屍的屍體，死狀更相當恐怖。



6. Regina進入「1F後備電源室」，由於這裏的電力中斷了，她要參考右邊牆壁上四支手掣的顏色、按動電池箱的掣改變電池的排列順序(順序是右、左、右)，這樣便可開動發電機。




7.離開「1F後備電源室」時，Regina突然聽到門外傳來一陣槍聲，於是馬上衝出門外，但卻不見了Gail的縱影，而且山崖邊的鐵絲網還開了一個大洞；正當Regina擔心Gail是否發生了意外時，一條速龍突然殺出，Regina馬上拼命跑回「後院前」，但速龍跳欄追上來，幸好在Regina逃至「設施後院」前的時候終於擺脫了牠。

8. Regina再收到Rick的聯絡，知道控制系統已重新啟動，而Regina亦將和Gail失散及遇上恐龍的事告知Rick，但Rick只應為Regina是在開玩笑，並叫她到「1F控制室」商討對策。



9進入建築物後，Regina首先經過「辦公室前走廊」，但因為通往辦公室的門被反鎖了，而走廊盡頭通往「大堂入口」的門亦被電閘所分隔，於是乎唯有攀上在辦公室入口和大堂入口之間的的通風口，經過這裏的通道會直接到達「控制室前走廊」，沿着這裏的通道前進便可到達「1F控制室」。






10. Regina和Rick討論到當前的形勢，但因為無線電裝備在Cooper身上，即使想離開亦沒有辦法聯絡到外邊，於是Regina先行繼續在建築物內搜索。

11.經「控制室前走廊」，Regina來到了「管理室」；在開動了牆壁上的電掣後，電腦及房間內的夾萬便會啟動。這時可先取得入口旁邊的「散彈槍（ショットガン）」，桌子上放了一份《有關新人分配之電郵》，旁邊的櫃子上則放了「DDK入力磁碟H」；當進入那個設有夾萬的房間時，可從屍體的旁邊找到「電子鍵II（パネルキーII）」，至於在夾萬輸入適當的密碼（0375）便可將它開啟，取得「入口之鍵（エントランスのカギ）」。






12.當離開「管理室」的時候，可將遊戲的進度SAVE起來；而在離開了管理室進入「管理室前走廊」後，Rick會通知Regina他已將恢復了這一層的電閘操作，這時應馬上走過電閘，以避過已經存在於通道上的一條速龍，接着便可用手上的武器擊倒這速龍。



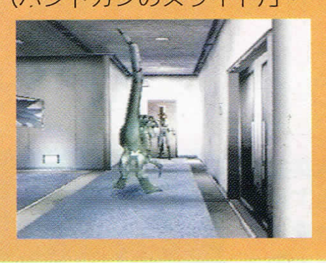
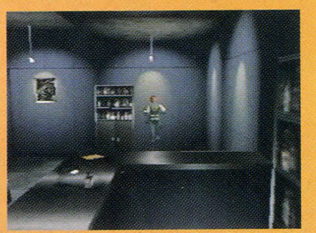
13.進入通道盡頭的「儲物櫃室」，這裏不但會找到一份《警備員日報》，亦可在儲物櫃上取得「DDK暗號磁碟H」。



14.離開「儲物櫃室」之後，可以經「入口大堂」來到「入口前廣場」，這裏有一個通往直升機場的通道，而在入口門前則有一具只剩上半身及一隻手的屍體，調查之下可取得「DDK暗號磁碟N」，而在屍體旁邊則放了一份FILE《研究員人事異動》。



15.接着可回到建築物內，經入口大堂的樓梯登上「2F大堂」，這裏同樣會有速龍守在通道，擊倒牠或麻醉牠之後可進入「酒廊」；這 亦有另一條速龍，各位可直接取得這裏的「麻醉彈．中」3發，然後到房間盡頭的小型夾萬輸入密碼（7687），便可以取得「手槍之手柄（ハンドガンのスライド）」。



16.離開酒吧後可到對面開啟「所長室」門前的DDK鎖H（HEAD），在裏面Regina遇上了這設施內的第一位生還者，可惜這研究員受傷太重，只將一條「電子鍵I（パネルキーI）」交給Regina後便死掉





了，這時可先取得桌上之「DDK入力磁碟N」，並將手上兩枚「電子鍵」分別放進獎牌盒子的左右（將「電子鍵」使用），這樣便會出現一個隱藏的夾萬，輸入密碼（705037）便會取得「密碼卡．L（キーカード．L）」。

17.離開房間時會遇上一頭暴龍破窗而入，牠更會向Regina攻擊；雖然有足夠火力時是有可能擊退牠的，但一般來說只要全力逃向門的方向便可。

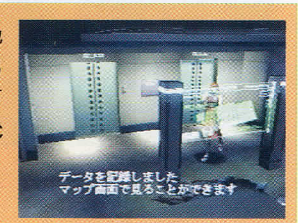


18.離開房間後，Regina回到1F的「入口大堂」，當她接近「升降機大堂」入口的時候，Rick突然和她通話，說在閉路電視發現有人影出現在「研修室」附近，之後便可解除安裝在「升降機大堂」入口的DDK鎖N（NEWCOMER）。

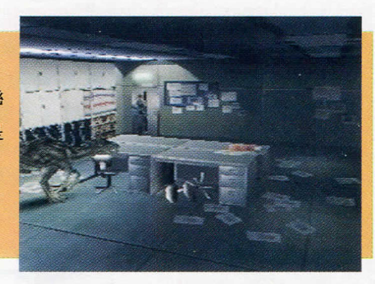




19.「升降機大堂」內可取得1F的地圖，而在這裏的地上則會找到另一具屍體；這裏亦有另一通往下層的升降機，但就需要特定的「IC卡」才能使用。



20.從「電梯大堂」另一邊的門可來到「研修室前走廊」，在進入後會首先經過連接「辦公室」的門，這時應先行進入，裏面除了有速龍一隻（最好殺掉牠、最少也要麻醉掉），桌上亦有FILE《職員聯絡事項》，上面提到這設施內曾發生偽造ID身份卡的事件，而可用來更改ID卡資料的電腦，亦是設在這房間內的。



21.離開「辦公室」回到「研修室前走廊」後，會再遇上另一匹速龍，擺脫牠後可進入通道盡頭的「研修室」，在這房間角落白板前的桌上，可取得「B1後備電源室之鍵（B1予備電源室のカギ）」，但與此同時會有一速龍從天花跳下來向Regina襲擊，這時需在「DANGER」字樣出現時連打按掣，成功的話Gail便會及時趕到將速龍擊倒，他對於這個滿是恐龍的島似乎沒多大反應，反而因通信器壞了而去了找Rick修理。







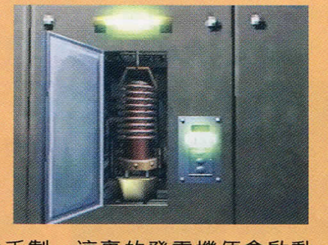


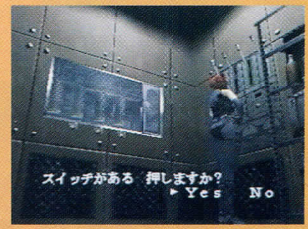
22.接下來需要回到「設施後院」，若選擇使用「研修室前走廊」途中的通風口的話，則會到達洗手間的位置；而這次在經過「辦公室前走廊」時，則可能會有一速龍從窗外突然跳進來，玩者需在「DANGER」字樣出現時連打按掣，成功後便能暫時擺脫牠，之後最好能順手解決牠。



23.到達「設施後院」後，可進入這裏被鐵絲網圍着的範圍，經樓梯往下爬至「B1後備電源室」，不過這裏的電池箱內缺少了其中一枚電池，因此需要先從叉電機拿走「起動用電池．紅（起動用バッテリー・赤）」，將這電池在電池箱前使用來安裝它，接着才能按掣將電池排列至適當的順序（右、中、左、右、中、右），最後只要按動手掣，這裏的發電機便會啟動。





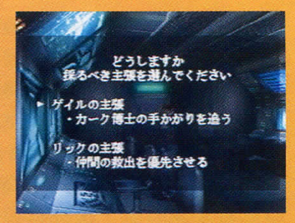


職業特「攻」隊

PS PS2 DC N64

24.電源恢復的同時，Rick亦通知Regina地下的電源已完全回復，他還叫Regina回控制室一趟，這時可用最快的途徑回到「1F控制室」，到達後Gail表示他在地下閉路電視的熒幕上發現了人影，正當Gail叫Rick盡快打開往地下的電閘時，Regina卻收到同伴的求救信號，重視同伴的Rick主張立即前往營救，而以優務優先的Gail則堅持應先到地下確認那人影是誰，雙方各持己見，最後兩人決定各做自己認為正確的事，而Regina則要在兩人的選擇中決定接受那一人的主張，遊戲進入第一個分支。





Gail篇

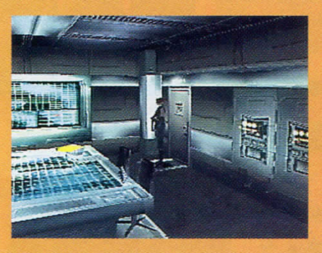




25A.離開「1F控制室」後，Regina利用「控制室前走廊」盡頭的樓梯到來到B1「醫務室前走廊」，在轉彎時雖會發現牆角有數隻小恐龍在吃一隻速龍的屍體，但只要不故意惹牠們而進入「醫務室」的話，牠們是不會追來的；進入「醫務室」後，首先可取得辦公桌上的《軍人》「ID卡（IDカード）」，而桌上亦放了FILE《給當值醫生之備忘》，得知剛才到手的「ID卡」是可以用來進入「作戰會議室」的。



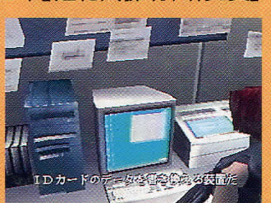
26A.離開「醫務室」後，當到達「B1大堂」時，Regina與Gail同時發現Dr.Kirk，Gail為追上去飛身越過電閘，最後與Regina失散，而Regina則先經原路截回1F，利用剛到手的「ID卡」進入「作戰會議室」。



27A.「作戰會議室」內放了很多道具，其中務必取得的包括「DDK暗號磁碟E」及「指紋採取裝置」，而桌上的FILE《作戰會議用之資料》則寫了有關可用「指紋採取裝置」從屍體套取指紋的問題。

28A.離開「作戰會議室」後，Regina來到「入口前廣場」，在屍體面前使用「指紋採取裝置」，這樣便能套取出這人的指紋，之後她再到「辦公室」，向那更換ID卡資料的電腦使用「ID卡」，這時電腦會問各位研究員的密碼，只要輸入47812後再按指示操作，電腦便會將各位手上的軍人「ID卡」進化成擁有「研究員」操作權的能力。





Rick篇



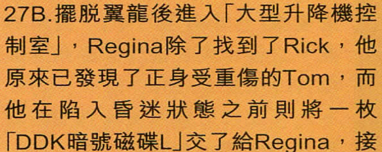
25B. Regina跟着Rick來到「後院前」之後，追着他進入了「大型升降機通道」，這裏有不少子彈可供補充，但亦有兩匹速龍，因此最好在取得子彈後便盡快逃走。



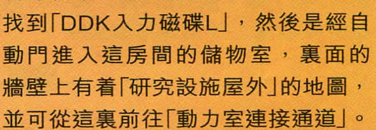
26B.經「大型升降機通道」可到達「大型升降機」所在位置，但一進入這裏時Regina卻被一匹翼龍捉住，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，但要留意Regina手上的武器在剛才翼龍的一抓中已掉到地上，落地後要第一時間到藍色箭咀的位置取回武器，否則該武器便會一直留在該處。



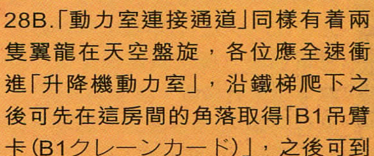
27B.擺脫翼龍後進入「大型升降機控制室」，Regina除了找到了Rick，他原來已發現了正身受重傷的Tom，而他在陷入昏迷狀態之前則將一枚「DDK暗號磁碟L」交了給Regina，接着可在桌上找到「DDK入力磁碟L」，然後是經自動門進入這房間的儲物室，裏面的牆壁上有着「研究設施屋外」的地圖，並可從這裏前往「動力室連接通道」。

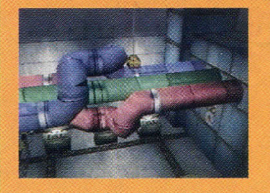






28B.「動力室連接通道」同樣有着兩隻翼龍在天空盤旋，各位應全速衝進「升降機動力室」，沿鐵梯爬下之後可先在這房間的角落取得「B1吊臂卡（B1クレーンカード）」，之後可到中央的六個控制器按特定的順序按掣「（左／由內到外）紅、綠、藍」及「（右／由外到內）紅、綠、藍」，將供應大型升降機電力的管道接駁起來。



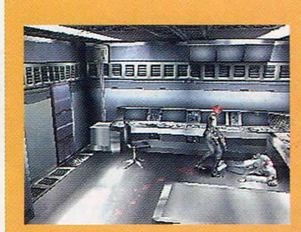


29A.再次來到「後院前」的時候，Rick表示他雖然已找到發出求救信號的Tom，可惜來到的時候已經太遲，接着Regina利用那處另一條通道進入「大型升降機通道」，這裏有不少子彈可供補充，但亦有兩匹速龍，因此最好在取得子彈後便盡快逃走。



30A.經「大型升降機通道」可到達「大型升降機」所在位置，但一進入這裏時Regina卻被一匹翼龍捉住，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，但要留意Regina手上的武器在剛才翼龍的一抓中已掉到地上，落地後要第一時間到藍色箭咀的位置取回武器，否則該武器便會一直留在該處。





31A.擺脫翼龍後進入「大型升降機控制室」，在這裏除了可在桌上找到「DDK入力磁碟L」外，亦會找到Tom的屍體，調查屍體時可找出另一枚「DDK暗號磁碟L」，接着可經自動門進入這房間的儲物室，裏面的牆壁上有着「研究設施屋外」的地圖，並可從這裏前往「動力室連接通道」。

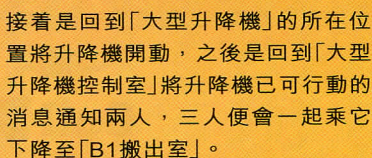


32A.「動力室連接通道」同樣有着兩隻翼龍在天空盤旋，各位應全速衝進「升降機動力室」，沿鐵梯爬下之後可先在這房間的角落取得「B1吊臂卡（B1クレーンカード）」，之後可到中央的六個控制器按特定的順序按掣「（左／由內到外）紅、綠、藍」及「（右／由外到內）紅、綠、藍」，將供應大型升降機電力的管道接駁起來。



33A.當離開「升降機動力室」回到「動力室連接通道」時，會有一匹翼龍從天而降捉住Regina，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，這樣翼龍便會自己衝進巨型扇葉自殺；接着是回到「大型升降機」的所在位置，這時升降機已回復動力，各位可開動它下降至「B1搬出室」。

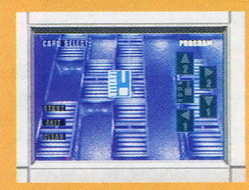
29B.當離開「升降機動力室」回到「動力室連接通道」時，會有一匹翼龍從天而降捉住Regina，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，這樣翼龍便會自己衝進巨型扇葉自殺；接着是回到「大型升降機」的所在位置將升降機開動，之後是回到「大型升降機控制室」將升降機已可行動的消息通知兩人，三人便會一起乘它下降至「B1搬出室」。





30B.三人來到「B1搬出室」時，這裏的通道正被一些貨櫃箱所阻塞，由於Tom的傷勢嚴重，Regina於是馬上爬上旁邊的鐵梯，向控制台使用「B1吊臂卡」，之後只需按特定的順序操作吊臂，便能清理出一條沒有被阻塞的通道離開。





STEP 1（上2、左1、下1、HOOK、右2、RELEASE、START）
STEP 2（上2、HOOK、START）
STEP 3（左1、RELEASE、START）

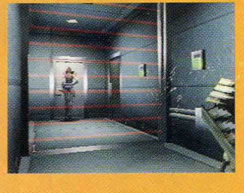
31B.離開「B1搬出室」後，Rick和Tom已早一步來到「醫務室」，卻想不到這裏也有速龍，Tom用最後一口氣和速龍拼過同歸於盡，而Regina則來到B1「醫務室前走廊」，這裏雖會發現牆角有數隻小恐龍在吃一隻速龍的屍體，但只要不故意惹牠們而進入「醫務室」的話，牠們應該是不會追得上的；進入「醫務室」後，Regina首先得知Tom的死訊，而Rick亦垂頭喪氣地回到自回去控制室繼續工作，







32B接着Regina可取得辦公桌上的《軍人》「ID卡（IDカード）」，而桌上亦放了FILE《給當值醫生之備忘》，得知剛才到手的「ID卡」是可以用來進入「作戰會議室」的。當離開「醫務室」後，Regina便可回到1F，利用剛到手的「ID卡」進入「作戰會議室」。



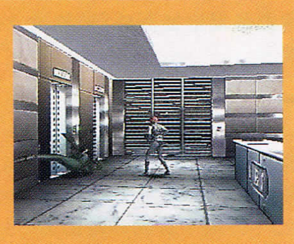


34A.「B1搬出室」的通道這時被一些貨櫃箱所阻塞，Regina於是爬上旁邊的鐵梯，向控制台使用「B1吊臂卡」，之後只需按特定的順序操作吊臂，便能清理出一條沒有被阻塞的通道離開。

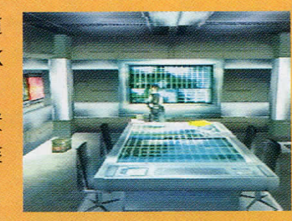


STEP 1(上2、左1、下1、HOOK、右2、RELEASE、START)
STEP 2(上2、HOOK、START)
STEP 3(左1、RELEASE、START)

35A.成功離開「B1搬出室」後，Regina沿「醫務室前走廊」的通道回到1F，接着便可到「升降機大堂」，這時由於手上的ID卡已經是研究員身分，Regina可使用它來下降至「B1大堂」了，不過在升降機下降時，升降機頂卻突然出現一匹速龍，將Regina按在地上，這時各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫。



33B.「作戰會議室」內放了很多道具，其中務必取得的包括「DDK暗號磁碟E」及「指紋採取裝置」，而桌上的FILE《作戰會議用之資料》則寫了有關可用「指紋採取裝置」從屍體套取指紋的問題。



34B.離開「作戰會議室」後，Regina來到「入口前廣場」，在屍體面前使用「指紋採取裝置」，這樣便能套取出這人的指紋，之後她再到「辦公室」，向那更換ID卡資料的電腦使用「ID卡」，這時電腦會問各位研究員的密碼，只要輸入47812後再按指示操作，電腦便會將各位手上的軍人「ID卡」進化成擁有「研究員」操作權的能力。



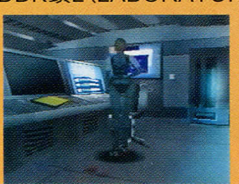
35B.成功提升了ID卡的等級後，Regina接着便可到「升降機大堂」，這時由於手上的ID卡已經是研究員身分，Regina可使用它來下降至「B1大堂」了，不過在升降機下降時，升降機頂卻突然出現一匹速龍，將Regina按在地上，這時各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫。



共通劇情

36.擺脫或擊倒剛才在升降機內向Regina突襲的速龍後，可在「B1大堂」的這部份先取得「B1地圖」，然後可解除通往「B1主要走廊」那門上的DDK鎖L(LABORATORY)；在「B1主要走廊」內雖有兩條速龍，但這時牠們被電閘所分隔，大可先行安全地擊倒牠們，然後便可進入「電腦室」，向電腦輸入5037，遙控開啟附近「毒氣實驗室」的門鎖。





37.離開「電腦室」後，可經「研究區域連接走廊」進入「研究會議室」；這裏的桌上放了「DDK入力磁碟E」，取得後便可進入「毒氣實驗室」，房內發現有一名研究員正被困於毒氣房間內，當按適當的法則輸入各色氣體中和毒性後(赤、綠、赤、藍)便可救回研究員。



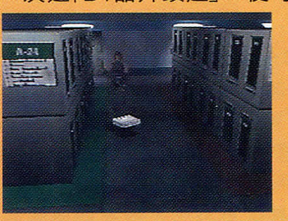
38.然而Regina的努力亦只能令研究員多活數分鐘，他在交托了一枚「B1晶片鎖匙(B1キーチップ)」給Regina之後便不支倒地，再次調查其屍體時會找到一枚「小型之鍵(小型のカギ)」，之後當想離開這毒氣房的時候，一匹速龍剛好來到，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣，當掙脫後各位便可嘗試以毒氣處理掉這恐龍。





39.接下來是進入「資料室」，在這裏的正門旁邊有一台電腦，向它使用剛才到手的「B1晶片鎖匙」後，只要輸入鎖匙上本來已寫着的3695，之後再重組磁粉模式，這樣3695號資料櫃的燈便會亮起，只要到那櫃的面前再使用多一次這「B1晶片鎖匙」，便可得到一枚「密碼卡・R(キーカード・R)」及FILE《資料保存庫之備忘》，得知這密碼卡是進入極秘實驗室所用的；此外，在這房間內亦會找到可令手槍變成有會心之一擊可能性的「手槍之瞄準器(ハンドガンのサイト)」。





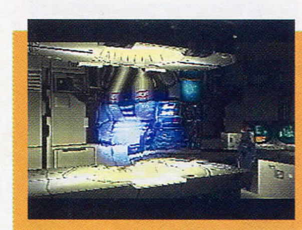
PS
PS2
DC
N64

職業特「攻」隊

40.雖然Regina在「電腦室」內的熒幕兩旁找到了用來使用「密碼卡」的插槽，但因為這門需要兩人同時使用，於是她便CALL了Gail前來（不用故意去找他的！），當兩人一起使用「密碼卡」後，熒幕背後露出了極秘實驗室的入口，但就需要先解除入口的DDK鎖E（ENERGY）才能進入。



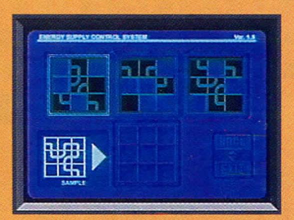




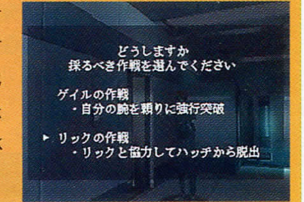


41.進入Dr.Kirk的極秘實驗室「模擬實驗室」時，Regina發現在一個實驗裝置上出現一種空間扭曲現象，翻看裝置上的FILE《博士之手記》得知這應該是和第3能源有關的，之後若順序按裝置上的β γ α掣，可再一次開動裝置，但因能量不足，效果只能維持很短時間，這時因為Dr.Kirk已經不知逃到哪裏去了，在推動鐵櫃取得配件「散彈槍之手柄（ショットガンのストック）」之後便可離開。





42.回到「電腦室」時，想不到Dr.Kirk已在保安系統上設下陷阱，Regina及Gail被困在房間之內，這時Regina在椅子上的工具箱取得了一個「螺絲批（ドライバー）」，打開了控制回路的面板，接着只要將三塊線路板組合成Sample中的樣子，封鎖程式便會被解除，但因為會開始封鎖地下地區，Rick及Gail又開始為前往地下區域的方法出現不同的主張，Gail主張強行突破，而Rick則認為解除Dr.Kirk「模擬實驗室」內逃生通道的密碼鎖會較為安全，遊戲進入第2個分支。



Gail篇

43A.決定強行突破後，Regina回到「研究區域連接走廊」，經「B1大堂」進入「物資搬入用走廊」，最後再直走到「B1搬出室」逃走；這時最重要的一點是要注意各通道上的敵人均會再度出現。而在到達「B1搬出室」時，Regina發現Gail找到了Dr.Kirk，在Gail的威脅下，Dr.Kirk不但要乖乖的跟Regina離開，更交出了可使用1F控制室升降機的密碼卡。

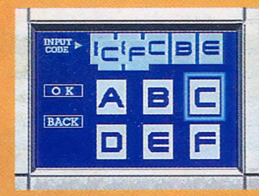




Rick篇

43B. Regina再次進入「模擬實驗室」後，可在控制台嘗試解除封鎖，方法是先準確地記下畫面上英文字的出現次序再順序輸入（切記：密碼長度有機會超過5個英文字母、並且完全和任何DDK鎖的解讀方法無關！），成功三次後逃生口便會打開，但若然失敗兩次便會強制進入「Gail篇（43A）」，而經開啟的秘密通道離開後，會到達「B1搬出室」，這時剛好和Dr.Kirk撞個正着；在Gail的威脅下，Dr.Kirk不但要乖乖的跟Regina離開，更交出了可使用1F控制室升降機的密碼卡。







共通劇情



44.Gail表示還有事情未做完而先行離開，而Regina則沿「B1搬出室」回「1F控制室」，但途中經過「醫務室」時，若然先前從研究員身上取得了「小型鎖匙」的話，便可打開這裏左邊的急救箱，取得放在裏面的「蘇生藥」。



45.回到「1F控制室」後可乘這裏的升降機前往2F的「通信室」，這時因為電波很弱，Regina取下了放在這裏的「天線起動鍵（アンテナ起動カギ）」便離開房間前往「通信天線室」，將起動鍵向插槽使用後便可開動天線，然而這次當離開房間時，四周的門突然全被人故意關上，加上暴龍來襲，Regina只有全速逃回「通信室」門前，靠向牆壁的角落攻擊，當暴龍受到一定程度的損傷後，Rick便會及時將門鎖解除。

IDカードを使用した





46.逃回「通信室」後，Regina終於能夠聯絡上直升機，當向Rick等人解釋了眼前的情況後，Regina乘升降機回到「1F控制室」，之後便以最快的方法來到「入口前廣場」，這時雖然連這裏也有翼龍出現了，但大可不必理會牠，只要經這裏右方的門前往「直升機連接通道」便可，一路上雖然會有兩隻速龍突然跳下來嚇各位一跳，但只要一直走至盡頭的「格納庫」便可。







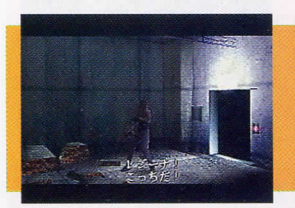


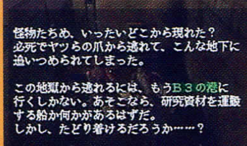
47.「格納庫」基本上分為上下兩層，這時可先爬上鐵梯，取得放在這裏的「榴彈槍（グレネードガン）」及「榴彈（グレネード弾）」，之後便可回到下層，按特定的方法推動大型木箱，這樣便能到達房間右方，進入「直升機場」。

48.Regina、Rick及Dr.Kirk等人雖然全部來到直升機場，而直升機亦準時來到，然而暴龍卻突然衝進來，直升機在暴龍的攻擊下完全被毀，Dr.Kirk趁機逃走，而Regina亦被暴龍追着，各位要在Rick修好這直升機場另一方的升降機之前與暴龍游鬥着。





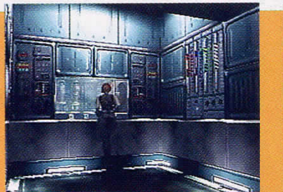


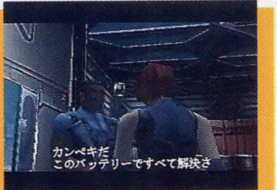


49.當Rick向暴龍開槍便代表他已修好了升降機，而Regina亦與Rick一起從這「連接升降機2號」來到「設施連接地下通道」，經過這通道時會再次遇上曾在「醫務室前走廊」見過的小恐龍，而當進入這一層的「資材室」後，可從屍體身上找到「搬出用通行卡（搬出用パスカード）」，而地上的FILE《屍體之備忘》則顯示了這裏的B3是有一個碼頭的。



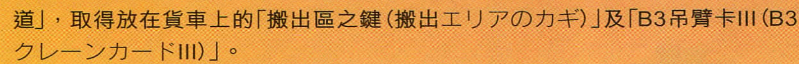
50.兩人乘上「連接升降機1號」後，回到了「大型升降機」的所在位置，這次由於有「搬出用通行卡」，兩人直接乘它前往「B3搬出室」，途中知道Gail似乎亦是在這一層內；不過在剛到達這裏時，由於電池箱內其中一枚電池損壞，於是Regina先進入「B3後備電源室」取出了放在這裏的「起動用電池．白（起動用バッテリー．白）」，將它交回給「B3搬出室」電池箱前的Rick。







51.電源恢復後，Regina先隨Rick進入「B3控制室」，這裏面分別放着「B3吊臂卡II（B3クレーンカードII）」及「B3吊臂卡I（B3クレーンカードI）」，取得後可前往「一般兵器庫」，當走近「搬運通道」時，一種新型的恐龍突然出現，跌倒在地上的Regina險些就被從上掉下的貨櫃壓死，這時要在「DANGER」字樣出現時連打按掣擺脫，之後便可走進「搬運通道」，取得放在貨車上的「搬出區之鍵（搬出エリアのカギ）」及「B3吊臂卡III（B3クレーンカードIII）」。

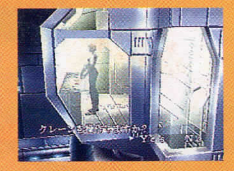


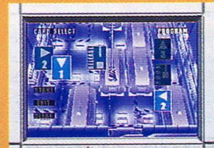




52.回到「一般兵器庫」後，可先攀上梯子來到吊臂控制室，接着便可使用吊臂卡開動吊臂，按特定的順序操作吊臂，以便清理出一條可通往屍體的通道，然後再到屍體的位置，取得「DDK入力磁碟W」。

STEP 1（上3、HOOK、下1、左2、RELEASE、START）
STEP 2（上3、右2、HOOK、左2、下1、RELEASE、START）
STEP 3（上3、右2、下1、HOOK、START）
STEP 4（左2、RELEASE、START）
STEP 5（右2、HOOK、左2、RELEASE、START）







53.有了「搬出區之鍵」後，可沿「搬出室連接通道」進入「休憩所」，調查這裏的牆壁可取得「B3地區」，接着可進入「中央樓梯前通道」，經這裏的樓梯登上B2的「實驗區域連接通道」。

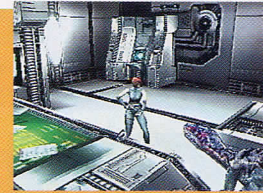




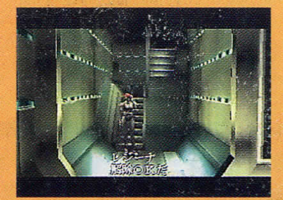
54.在「實驗區域連接通道」攀上通風口到達「實驗室前通道」；當Regina進入盡頭的「研究員休憩室」時，遇上了追蹤Dr.Kirk但失敗了的Gail，接着Regina可回到「實驗室前通道」，在「穩定器設計室」附近取下密碼卡，這時一頭變種的速龍會突然從地板跳出來，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣，成功後要馬上再次取得「密碼卡Lv.C（キーカードLV.C）」，利用它進入「穩定器設計室」。

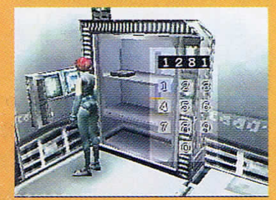






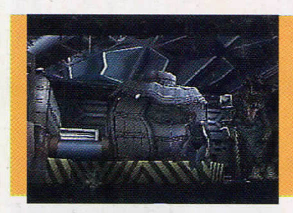
55.取得放在「穩定器設計室」內的「DDK暗號磁碟W」後，可經由通風口先回「實驗區域連接通道」，當繼續折返至「中央樓梯前通道」時，Regina收到Rick的通知，知道這一帶的電閘已全部解除了，之後Regina便可再次前往「實驗室前通道」，開啟電閘進入「穩定器實驗室」，取得放在裏面的「DDK暗號磁碟D」，並在房間角落的密碼櫃輸入1281取得「散彈槍之部件（ショットガンのパーツ）」。





56.再次經由通風口及其他通道回到「休憩室」後，這次Regina可利用手上的DDK磁碟開啟通往「入島者管理室」的門（WATERWAY），進入後Rick亦剛好來到，兩人雖然知道這房間可通往這島的碼頭，但就連Rick亦未能一時間內解除封鎖。





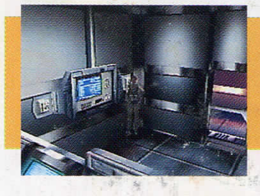
57這時兩人在房間內一具屍體的通信器得知有數名仍生還的研究員正帶着前往港口的鎖匙逃向「大型升降機」，接着Regina決定前往救人，但在離開「入島者管理室」之前應先取得「B2晶片鎖匙II（B2キーチップII）」；當到達「B3搬出室」時，升降機內傳來慘叫，原來是暴龍乘升降機來到這一層，雖然暴龍意外撞上電力裝置而被電暈，但亦同時令電力裝置損壞，這時Regina可先從電池箱取出「起動用電池．白」，接着便可進入「B3後備電源室」，將它安裝在電池箱內令電源恢復。

58.快復電源後，應先進入「大型升降機」，雖然三名研究員已全死在暴龍的襲擊下，但Regina就可從屍體身上取得「入港用密碼卡（入港用カードキー）」、「DDK入力磁碟D」，接着Regina回到「入島者管理室」，Rick雖然利用密碼卡打開了通往碼頭（港口）的門，但通道本身卻受到扭曲的空間干擾而不能通過，離開通道前切記要取下放在腳旁的「DDK暗號磁碟S」。



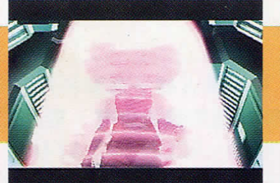


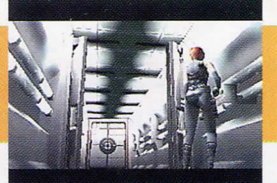




59.進入B2的「通過許可室」，先操作電腦關掉警報狀態，然後是取得「DDK入力磁碟S」及「B2晶片鎖匙I（B2キーチップI）」，跟着便可先將兩枚「B2晶片鎖匙」裝在牆壁上抄寫裝置的左右兩邊，當輸入0392後會需要Regina設定磁粉模式，成功後便可前往開啟通往「零件室」的DDK鎖S（STABILIZER）。

60.在「零件庫」進行了清潔程序後，可繼續開啟前往「連接通道」的DDK鎖D（DOCTORKIRK）；進入「連接通道」後可在最初的門使用「B2晶片鎖匙II」，接着是在第二扇門用「B2晶片鎖匙I」，這樣最後便能到達「第3能源B2部」。

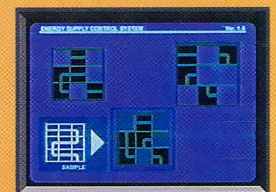






61. Regina通知Rick已找到第3能源的發電機後，Rick叫她嘗試將它開動，這時Regina可經「第3能源控制室」進入「第3能源配電室」，這裏有一位身受重傷奄奄一息的女性研究員，亦可找到動力回路，只要將這裏的線路圖重組至Sample的圖案，便能將動力設定為「第3能源」。





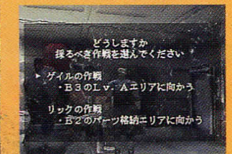
62.回到「第3能源控制室」開動主控制台，然而因為沒有Dr.Kirk的ID卡，系統只視之為模擬實驗，正當Regina感到無從入手時，身後的「第3能源配電室」內突然傳來槍聲，再次進入時發現剛才的女性研究員已被殺，調查屍體時除了會發現一張寫有1281的紙條外，附近的牆壁亦染滿了兇手的指紋，可以用「指紋採取裝置」記錄下來。







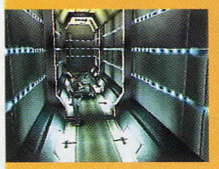




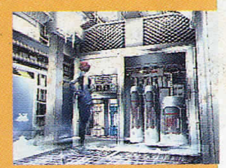
63.當走向「私人房間通道」時，Regina發現了Dr.Kirk的身影，最後真的在「Dr.Kirk私人房間」找到Dr.Kirk，卻想不到被他用槍指嚇着，幸好Gail又再及時趕到，制服Dr.Kirk後，他承認自己知道第3能源在軍事上的威力有多大，但他只求能在歷史上留名，毫不在意殺多少人，亦毫不在意研究的結果會對世界帶來怎樣的影響，但這時Gail優先要解決的是如何離開；得知第3能源發電機需要「發動器」及「穩定器」才能操作時，Gail迫Dr.Kirk交出了「密碼卡Lv.A(キーカードLV.A)」、以便Regina能直接到「特殊兵器庫」，但這時趕到的Rick則應為這方法太冒險，提議Regina利用他所找到的「設計磁碟(設計ディスク)」利用零件自行安裝。遊戲進入第3個分支。

Gail篇

64A.決定採用Gail的方法後，Regina第一時間趕到「特殊兵器庫」，但途中所有曾被擊倒了的敵人均會再度登場，因此不要以為通道已清理得七七八八就掉以輕心。當到達「特殊兵器庫」後，可進入裏面存放細菌兵器的房間登上升降機，這樣便可在上層取得「穩定器(スタビライザー)」及「發動器(イニシャライザー)」。。



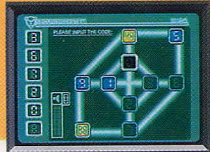




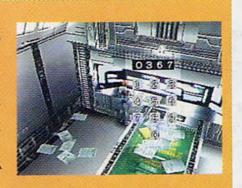
Rick篇

64B.從「連接通道」回到「零件庫」後，可首先進入這裏的LEVEL A房間，以「設計磁碟」開動中央的控制台後，只要順序輸入367204便能解除密碼，分別取得「核心零件A(コアパーツA)」、「核心部件B(コアパーツB)」，此外在這房間的轉角位置，亦可找到「榴彈槍之部件(グレネードガンのパーツ)」。





65B.接着是「穩定器設計室」，在兩台機器前分別使用「設計光碟」，當各自輸入密碼0367及0204後，便能先後取得「保護零件I-B(保護パーツI-B)」、「保護零件II-A(保護パーツII-A)」及「保護零件I-A(保護パーツI-A)」。



66B.最後是到「穩定器實驗室」的LEVEL A房間，在這裏可利用「設計磁碟」取得最後的「保護零件II-B(保護パーツII-B)」，跟着便可到這房間中央一個無重力裝置，在這裏使用零件的話便會開始一個裝配零件的小遊戲，成功將三件零組合便能製作發動器與穩定器。





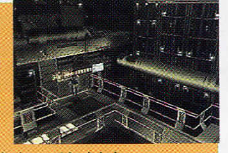


共通劇情

67.接着是前往「通過許可室」，在這裏可修改ID卡密碼的電腦使用「ID卡」，輸入Dr.Kirk的編號78814，再加上在「第3能源配電室」取得的指紋，可將ID卡的身分改為Dr.Kirk的程度。



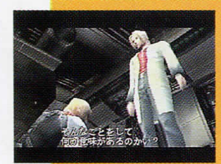
68.拿着新生的ID卡回「第3能源控制室」，這次終於能成功開動主控制台，接着需要先到「第3能源B2部」，利用這裏的小型升降機下降至B3，按動閃着綠燈的裝置打開倉蓋裝上「發動器」，便可前往開動通道盡頭控制台。



69.然後可乘小型升降機回到「第3能源B2部」，到中央部份安裝「穩定器」，然後同樣是開動控制台，這樣便能完全啟動第3能源，而Regina則將發電機的輸出調至最大，務求利用失控的狀態將港口通道的空間扭曲現象復原。









70.由於失控引起的振動，令「Kirk博士資料室」的天花下墜，Gail捨身救回Dr.Kirk，但Dr.Kirk卻利用這機會離開(但Gail趁機裝了追蹤器在Dr.Kirk身上)，Regina經「Kirk博士私人房間」來到「Kirk博士資料室」救出Gail，將他帶回「入島者管理室」，這時Gail主張無論如何也要把Dr.Kirk追回以完成任務，但Rick則主張Gail已身受重傷，加上第3能源已進入失控狀態，盡快離開才是正確的做法；遊戲進入最後一個分支。





By女性擁護者隨風



生產商：NEC INTERCHANNEL
售價：6800日圓
容量：GD-COM×2
記憶：14 BLOCKS
發售日：發售中
DC/AVG

所有美人芳心盡奪得

本篇攻略已經快到尾升，相信不少玩者都已經爆機了吧？今期將會為大家送上最後四位美人的攻略、介紹遊戲中一些特別事件及注意事項，以及解釋攻略中一些「奇怪的情況」，希望這些介紹能夠幫助各位及順利地完成遊戲吧！

多出的事件？—

各位有沒有留意到在「圖片鑑賞模式」的最後一頁有九幅圖呢？其實它們是一些發生在主線以外，幾位女孩在一起的重要事件之圖片。而這些事件通常在大學祭過後發生，不知各位儲齊了沒有？現在就告訴大家這些事件的發生時間和地點吧！另外，某些事件必需已認識了有關的事件人物才會發生啊！





圖片	人物	發生時間	發生地點
第一張	真奈美及若菜	13:00~16:00	大學病院
第二張	穗、琉璃香及紅一	琉璃香的「短大的學祭」事件	清泉短期女子大學
第三張	晶及千惠	9:00~16:00	東都頻道
第四張	晶及美由紀	9:00~16:00	ESSEN
第五張	夏穗及妙子	17:00~18:00	虹澤公園
第六張	愛美琉及明日香	9:00~16:00	ESSEN
第七張	竹之內學長	其他的「竹之內光畫部13」事件	大學光畫部部室
第八張	寬子	若菜的「病院的寬子1」事件	綾崎病院
第九張	真理	9:00~16:00	ESSEN

為什麼要先認識其他人？—



在攻略中常常會出現[XXX事件]的字眼，其實會出現別人的事件有兩個原因。原因一：有些事件需要其他人的協助才能發生，若各位在發生該事件前根本不知道有那個人的存在，卻要靠她幫忙不是很奇怪嗎？原因二：其實事件的發生是有一個先後次序的，當兩件重要事件同一時候於同一地點時發生的話，將會發生比較早期的事件。當然若各位一次追求多位女生的話，這個情況應該不會發生。

特別地點怎麼尋？—

各位是否有留意到，本攻略中提及了一些說明書上沒有的地方呢？其實這些地方是必需發生了某些特別事件才會出現，平時是不會出現的，因此說明書上才不會提及。現在就為大家介紹一下這些地點，以免各位找不到吧！順帶一提，每個地點都有其開放時間的，不過由於版位有限，在此就不再多說，有興趣者可來信向筆者索取。


街角（短大的對面）


街角（島原音樂事務所旁的電燈柱）


高級公寓（琉璃香的家）

一次要追幾個？—

遊戲中一共有十二女生，相信各位不會只喜歡一個吧？可是想同時攻略多個的玩者卻需留意，由於女生們彼此有牽連的關係，有時候會出現事件衝突的情況，某些以下女角請勿同時攻略。另外，某些女角的事件若配合得好，同時攻略可是會事半功倍呢！





攻略中女角	不能同時攻略	建議一同攻略
澤渡穗	夏穗、晶	夏穗（在4/17前）、晶（不能超過事件[夏穗的加入]）
安達妙子	沒有	沒有
永倉愛美琉	事件需花上一整天的角色	沒有
星野明日香	沒有	遊戲開始時會發生很多事件的角色
保坂美由紀	千惠	千惠（在4/18前）
山本琉璃香	沒有	優或若菜
綾崎若菜	有很多連續事件及事件需花上一整天的角色	最多不要同時攻其他人
森井夏穗	穗、晶	穗（在4/17前）、晶（不能超過事件夏穗的加入]）
杉原真奈美	沒有	大部分都可，尤其是很遲才到達結局的人
七瀨優	沒有	琉璃香或若菜
松岡千惠	美由紀	美由紀（在4/18前）
遠藤晶	夏穗及穗	夏穗及穗（不能超過事件[夏穗的加入]）

出現圖片的好方法－



各位是否發現在爆機後，女生的CG或動畫還未儲齊呢？其實這通常是因為在事件中回答了錯誤的答案所致。若玩者想把CG發掘出來的話，可把事件重新讀取，再回答不同的答案，若出現新的事件的話，亦會儲在「CG鑑賞模式」呢！快快把圖片儲齊吧！

小小提議－

[1]在大學祭過後只需攻略一名女生，覺不覺得多出很多時間？各位可先到發生地點，不斷按「B掣」讓時間加快進行直至發生事件。

[2]跟[1]差不多，當事件發生後或當天沒事件發生就回家睡覺吧！不用浪費時間。





[3]雖然各位不需完全跟著本攻略行動，可是要留意別錯過約定事件的時間，因為這樣的話事件一定沒可能發生，而你亦可以重新讀取記錄了！結局也是，例如是千惠的結局，她的結局是在遊戲時間最尾(即7/30)發生的，因此若不能每天都發生事件的話，同樣的…請讀取記錄吧！

[4]記著，每天都要儲存一次！而且不要SAVE掩蓋SAVE，要分開SAVE，否則一個不小心答錯問題或錯過事件，就只好節哀順變囉！

道歉啟示

因為筆者的大意，上一期七瀨優的事件表竟誤登了澤渡穗的事件表，若令各位感到不便，本人深表抱歉，現在就為大家送上七瀨優的事件表。







事件名稱	日期	時間	地點
邀約見面的電話(合コンへの誘いの電話)	4/29前	19:00~22:00	主角的家
見面(合コン)	↓	17:00	居酒屋(まっさゃん)
遇到優(優との出会い)	↓	15:00~18:00	竹林堂
不在的琉璃香(不在のるりか)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
跟優見面(優と会う)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
再次跟優見面(優と再び会う)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
在兼職地點跟琉璃香見面1(るりかとバイト先で会う1)	↓	17:00~20:00	FIRST TEST
探訪若菜(若菜を訪ねて)	↓	17:00~18:00	虹澤車站
若菜與優(若菜と優)	↓	13:00~18:00	竹林堂
跟小女孩見面(少女との出会い)	↓	9:00~16:00	綾崎醫院
請優成為模特兒(優への撮影依頼)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
觀葉植物	5/7前	13:00~16:00	植物區(フローラ)
貓與優(貓と優)[選「この場でフィルム破棄する」]	↓	19:00~22:00	虹澤公園
往寫真展(写真展へ)	↓	19:00~22:00	主角的家
優先邀請優(優のバイト先)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
主角邀請優(主人公，優を誘う)	↓	15:00~18:00	竹林堂
對寫真的理解(写真への理解)	5/7	9:00	東西百貨店
在櫻之木之下1(桜の木の下で1)	5/13前	19:00~22:00	主角的家
在櫻之木之下2(桜の木の下で2)	5/13	19:00	虹澤公園
奇跡	5/14	13:00~18:00	大學光畫部
優在樹之下(優と木の下で)	5/15	13:00~16:00	清泉女子短期大學
晚上遊走的她(夜の闇に遊ぶ彼女)	5/16	19:00~22:00	虹澤公園
寂寞的優(寂しそうな優)	5/17	13:00~16:00	清泉女子短期大學
琉璃香的話(るりかの話)	5/18	13:00~16:00	清泉女子短期大學
圖書館的優(圖書館の優)	5/19	13:00~16:00	清泉女子短期大學
我和優的樹(僕と優の樹)[選「する」]	5/20	自動發生	主角的家
好主意！(名案！)	5/21	13:00~18:00	大學光畫部室
說服1(說得1)[選「聲をかける」]	5/22	9:00~16:00	清泉女子短期大學
說服2(說得2)	6/1	9:00	天河大學
往大學(大學へ…)	6/9	自動發生	主角的家
攝影旅行的邀請(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
在雨中1(雨のなかで1)	6/11	13:00~16:00	天河大學沙羅雙樹
在雨中2(雨のなかで2)	6/17	18:00	天河大學沙羅雙樹
大學祭準備	6/19	9:00~18:00	天河大學
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
古書店的兼職(古本屋でバイト)	6/26	15:00~18:00	竹林堂
一張印有圖畫的名信片(一枚の絵ハガキ)	6/27	15:00~18:00	竹林堂
只得一本的書(一冊の書)	6/28	15:00~18:00	竹林堂
禮物(プレゼント)[選「プレゼントする」]	6/29	15:00~18:00	竹林堂
一日旅行的邀請(一日旅行への誘い)	6/30	15:00~18:00	竹林堂
荒川線一日旅行・初次約會(荒川線一日旅行，初テート)	7/1	9:00	虹澤車站
若菜與優(若菜と優)	7/2	15:00~18:00	竹林堂
前期試驗1	7/3	15:00~18:00	高野書店
前期試驗2	7/4	自動發生	主角的家
東京的天空(東京の空)	7/5	15:00~18:00	竹林堂
旅行的邀請(旅行への誘い)	7/6	15:00~18:00	竹林堂
往長野(長野へ)	7/7	自動發生	主角的家
星之歌(星の歌)	7/8	15:00~18:00	竹林堂
可以看到星星的場所(星の見える場所)[選「聞いてみる」]	7/9	13:00~17:00	大學構內
與優去旅行(優との旅行)[選「七瀬さんに電話してみる」]	7/10	19:00~22:00	主角的家
南十字星[選「まだ船にのらない」]	7/12	9:00	虹澤車站
重回東京1(再び東京1)	7/14	自動發生	主角的家
重回東京2(再び東京2)	7/15	9:00	虹澤公園
優在古本屋之內(優のいない古本屋)	7/16	15:00~18:00	竹林堂
優的電話(優からのTEL)	7/18	19:00~22:00	主角的家
你的溫暖(君の暖かさ)	7/19	17:00	虹澤科學館
HAPPY ENDING	7/20	19:00~22:00	主角的家



綾崎若菜

若菜是一位很溫柔的女性，可是由於在醫院中工作，所以她必需表現其堅強的一面。她自小就受到過度的保護，但卻沒有養成嬌生慣養的性格，反而成為一個品格良好的淑女，是一個優雅的人。另外，對小孩子及老人家皆有無比的耐心，而且以照顧他們為樂，若真的存在於這世界，相信是一位受歡迎的女性。 *(由於若菜的事件十分緊迫，前半部的日期請務必跟著本攻略)*

紫色天使一

昨晚收到學長的電話，他邀我今天到居酒屋去，說要介紹幾個女生給我認識，於是我便快快樂樂地應邀。想不到學長比我早到達，而且已和一大班女生在嬉笑著，原來她們是清泉女子短期大學的學生。大家快樂地談笑時，我突然覺得昏昏沈沈的，眼前一黑，就這樣倒下了。隱約中我聽到學長吃驚地召喚救護車，突然一把女聲插入說不要緊，只要睡睡就好，我睜開眼，只見紫色的頭髮及溫柔的微笑，這是天使嗎？



請天使成為模特兒一

原來上次那位紫色頭髮的女孩叫若菜，就讀醫護學院。我以送還上次見面時所拍的照片為由到醫護學院去，並請她成為我的模特兒，可是她因為工作太忙而拒絕了我。後來我得知其打工地點—綾崎病院正在聘請兼職，為了得到更多跟她見面的機會，我立即到病院見工並獲得聘用，太好喇！在病院工作中，我遇到一名很喜歡拿著小熊布玩偶的可愛小女生—寛子，若菜好像很疼愛她呢。



在醫院中的日子一

接下來的每天我都到病院工作，亦不時遇到若菜跟寛子，期間還得知寛子有一個哥哥拓也，她還說將來要若菜嫁給拓也呢！本來我每天都安全渡過，怎料某天竟有一位病人不小心把排泄物倒在我的身上，出於本能反應，我立即找水清洗，可是天氣很冷，第二天我更因此得病。想不到因禍得福，若菜不但來探望我，而且更答應成為模特兒，還說待我康復後到病院商量拍攝日期。



事件名稱	日期	時間	地點
邀約見面的電話(合コンへの誘いの電話)	4/10	19:00~22:00	主角的家
見面(合コン)	4/11	17:00	居酒屋(まっさゃん)
不在的琉璃香(不在のるりか)	4/12	13:00~16:00	清泉女子短期大學
探訪若菜(若菜を訪ねて)	4/12	17:00~18:00	虹澤車站
若菜和優(若菜と優)	4/13	13:00~18:00	竹林堂
與優見面(優と会う)	4/13	15:00~16:00	清泉水子短期大學
跟少女見面(少女との出会い)	4/14	9:00~16:00	綾崎病院
與優再會(優と再び会う)	4/14	13:00~16:00	清泉女子短期大學
兼職1(アルバイト1)	4/15	17:00~18:00	虹澤車站
兼職2(アルバイト2)	4/16	13:00~18:00	大學學生部
病院中的若菜1(病院での若菜1)	4/17	15:00	綾崎病院廊下
病院中的若菜2(病院での若菜2)	4/18	15:00	綾崎病院廊下
病院的寛子1(病院の寛子1)	4/19	15:00	綾崎病院廊下
在兼職地點跟琉璃香見面1 (るりかとバイト先で会う1)[琉璃香事件]	4/19	17:00~20:00	FIRST TEST
若菜與琉璃香(若菜とるりか)	4/20	17:00~20:00	FIRST TEST
濕透的我(ずぶぬれの僕)	4/21	15:00	綾崎病院廊下
受傷的巧妙…？A(ケガの巧妙…？A)	4/22	自動發生	主角的家
在藤的清香中(藤の香りの中で)	5/7	9:00	東明山瑞雲寺
對不起若菜A (ごめんよ若菜A)	5/8	15:00	綾崎病院
想念的男性(想う男)	5/9	15:00	綾崎病院屋上
方法(アプローチ)	5/10	15:00	綾崎病院廊下
病院中1 (病院にて1)	5/11	15:00	綾崎病院會客室(ロビー)
病院中2 (病院にて2)	5/12	15:00	綾崎病院
病院中3 (病院にて3)	5/13	15:00	綾崎病院廊下
病院中4 (病院にて4)	5/14	15:00	綾崎病院廊下
病院的寛子2(病院の寛子2)	5/15	15:00	綾崎病院會客室
謝謝若菜1(ありがとう若菜1)	5/22	13:00~18:00	大學光畫部部室
謝謝若菜2(ありがとう若菜2)	5/23	9:00~16:00	綾崎病院會客室
弓道場的若菜1(弓道場の若菜1)	5/24	15:00	綾崎病院休息室
弓道場的若菜2(弓道場の若菜2)	6/5	9:00	虹澤車站
攝影旅行的邀請(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
若菜的精神創傷(若菜のトラウマ)	6/12	15:00	綾崎病院廊下
弓道場的若菜3(弓道場の若菜3)	6/18	9:00	虹澤車站
大學祭前	6/19	9:00~16:00	虹澤車站
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
休息時間	6/26	15:00	綾崎病院休息室
作為朋友A(友達としてA)	6/27	15:00	綾崎病院廊下
對護士的憧憬(看護婦への憧れ)	6/28	15:00	綾崎病院廊下
二人往鎌倉去(ふたりで鎌倉へ)	6/29	15:00	虹澤車站
病院的寛子3(病院の寛子3)	6/30	15:00	綾崎病院廊下
送若菜回家A(若菜との帰道A)	7/1	15:00	綾崎病院會客室
前期試驗	7/2	13:00~17:00	天河大學圖書館
染上血的小熊布玩偶(真っ赤なぬいぐるみ)	7/3	15:00	綾崎病院
對她冷言冷語(凍りつイた叫び)	7/4	15:00	綾崎病院
雨的冰冷、涙的灼熱(雨の冷たさ涙の熱さ)	7/5	15:00	綾崎病院屋上
與妳的距離(君との距離)	7/6	15:00	綾崎病院會客室
只能靠琉璃香(るりかにあまかせ)	7/7	15:00	綾崎病院會客室
琉璃香與虛偽的心(るりかと偽りの心)	7/8	15:00	綾崎病院屋上
出院2張的入場券(退院2枚のチケッと)	7/9	15:00	綾崎病院會客室
若菜所想(若菜の想い)	7/10	13:00~18:00	清泉女子短期大學
音樂盒的聲音(オルゴールの音色)	7/11	15:00	綾崎病院會客室
妳願意信任(あなたを信じたい)	7/12	13:00~18:00	竹林堂
妳的來電(君からのTEL)	7/13	全日	主角的家
光的淋浴(光のシャワー)	7/14	9:00	虹澤車站
接近的兩人(近づく2人)	7/15	全日	主角的家
若菜的願望(若菜の願い)	7/16	9:00	天河大學
HAPPY ENDING	7/17	自動發生	主角的家

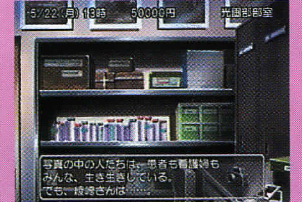


天使累了一

由於若菜很喜歡植物的關係，我便選了很多藤花的瑞雲寺作拍攝地點。拍攝了一段時候後，我就決定先休息一會兒才繼續，可是當我買飲品回來後，卻發現若菜坐在長椅上睡著了，這也難怪，她昨晚因為病院人手不足而需要幫忙，睡眠時間並當然不足夠。看著其睡臉，我不自覺把這情境拍下來，但此舉卻令她十分生氣。把照片晒出來後我把它還給若菜，可是她沒有接受，亦沒有答應再次成為我的模特兒，看來她還是很生氣呢。

在醫院中的日子・續一

既然若菜不願意再讓我拍照，那我只好轉移目標，拍攝醫院中的人生百態。拍了幾天後底片使用盡，我把照片拿回學校沖曬，可是看著照片，我卻發現我最想拍的還是若菜。藉著拿照片給若菜看的機會，我再次要求她成為模特兒，想不到她竟然答應。今次拍的是若菜正在練習射箭的照片，因為相信練習時的她，會有最美的一面。



觸及內心的傷一

某天在醫院中，我詢問若菜會否覺得難受，因為每天都看著人的生離死別，不知道什麼時候會有病人在你面前死去。她聽後臉色變得蒼白，在那一瞬間，我看到她的眼眶濕潤了。她低聲說與我無關，並很討厭我觸及這個話題，顯然地，我說了不該說的話。雖然觸及了若菜心中的聖地，可是我不會因此而退避的！一個攝影師要是不能令模特兒露出笑容，又怎能拍出好的照片？於是我便追上去，誓要跟她在這個話題上周旋，結果換來的，竟然是星期天的拍攝機會？！



那一剎那閃爍的光彩一

之前我已經看過好幾次若菜練習射箭的情況，可是每次都因為我看得太著迷而忘了拍照。今次我不會再失敗的，當看到若菜擺好姿勢，拉緊弓準備射箭時，我有一種「就是現在」的感覺，終於，我拍出了最好的照片。在大學祭當天，我的照片很受歡迎，可是我卻急不及待的想大學祭快點完結，因為我想把照片拿去給若菜看。若菜看到照片後，她顯得十分高興，而我們的關係亦踏出了一大步。



我們是朋友吧？一



自大學祭之後，我跟若菜的關係明顯改善了不少，她閒時不但會跟我聊聊天，亦會跟我談論她自己的理想，再加上小天使寬子的笑語，我們之間的氣氛很好。有一次我們更一同到鎌倉去賞花，雖然當天下著大雨，可是她還是細心的賞花。回程前我們還到茶店喝茶，當中有一個音樂盒在播放音樂，若菜閉起雙眼細心地傾聽，看來她很喜歡這音樂盒。

人最痛時，哭不出來一

救護車的聲音永遠使人心神不寧，怕送來的是自己最親的人。想不到，真的給我料中，拓也遇到交通意外被送來，而昏迷的他緊抱著的，是寬子的小熊布玩偶！寬子拿著染了血的布玩偶哭喊著，可是卻再叫不醒拓也，因為他已經離開了人世。「哥哥，他不會有事的，是不是…？哥哥…哥哥…！」寬子哭號著，她問若菜「姐姐，為什麼你不哭？為什麼你連一滴眼淚也不願意為哥哥而掉？」若菜沒有回應，只是緊閉著雙眼默然離去…



雨的冷緩和不了淚的熱一

若菜緊閉的雙眼終於張開，淚也跟著滑了下來，可惜寬子卻看不到，因為若菜躲在天台上獨自哭泣。她苦笑著說「我沒有做護士的資格，竟然在醫院中哭…我沒有資格…」連老天也悲傷了嗎？突然下起傾盆大雨，我緊緊的抱著若菜，可是擋不住不斷落下的雨點，冰冷的雨打在若菜的臉上，掩蓋了臉上的淚水，卻藏不住心中的痛…



躲避與體諒一

那天之後，若菜很明顯地避著我，而寬子亦明顯地不原諒若菜，我在沒辦法之下只好請若菜的朋友琉璃香幫忙說服寬子。琉璃香告訴寬子，若菜並不是不傷心，而是當人最傷心的時候，根本哭不出來，而寬子亦體諒的點點頭。想不到不久之後，竟然傳來寬子出院的消息，當天若菜顯得很沒精神，於是我問寬子她不是有些話想告訴若菜，之後寬子跟若菜道歉，並把拓也給她的兩張泳池入場券送予若菜，若菜終於露出了久違的笑容。



泳池的嬉笑一

雖然寬子的事已經解決，可是我跟若菜的問題還存在著，她還是避著我。沒辦法之下我只好到短大找她，並邀她一同到泳池去。若菜聽後想也不想就拒絕，可是我在離開之前緊緊的捉著她的手，說「妳也不想辜負寬子的一番心意吧？」也許被我說服了她，幾天後我收到她邀我一同到泳池去的電話，而且當天她顯得很高興，她想通了嗎？



不見了的長髮一

今天突然收到若菜的電話，問我是否有空，她說有些事想找我，原來若菜想我陪她參加「戴帽式」(成為正式護士的一個儀式)。我當然立即答應了她的要求，可是找我陪她參加這般重要的儀式，這代表什麼呢？「戴帽式」當天，我很早便到達，我在護士群之中找到了若菜，可是卻發現到她少了點什麼…對了，是頭髮！「因為我想給予自己一點決心…」她如此解釋道。儀式完畢後，若菜抱著花束靜靜的走近我，「卡一嚓」我把這一刻永遠地留住，以後的每一個回憶，我都會留在照片上、我的心中…





從此以後一

我已經是大學四年級的學生，而若菜亦成為了正式護士。我輕輕地撫摸著她那清爽的短髮，面對她的嬌小，我發覺我的手原來是這麼大的。望著她細心地照顧著病人，我深信她一定是全世界最美、最溫柔的天使。至少，她是我心目中永遠不滅的天使一只屬於我的天使。



小評語

嗚～若菜的長髮呀！作者你給我出來，誰准你把她的頭髮剪掉的？雖然短髮的若菜也很可愛，可是比不上長髮的溫柔感覺，總是覺得怪怪的，缺少了點東西。不過若菜倒是不太想念上集男主角(笑)，都沒怎樣提及他。另外，寬子很可愛呢，看到拓也死那段，隨風差點哭了出來…(笨蛋！)





星野明日香

明香日的心願一直是進入演藝界，今集終於讓她得嘗所願！主角遇見明日香時，她已經是演藝界的新星，正因如此，才令主角的攝影變得多災多難，因為明星是有肖像權的，若想為他們拍照的話，就必需付出代價－金錢囉！但試問像主角這麼一個「窮書生」，又怎有能力負擔昂貴的金額？節哀順變罷…

三笑留情－

今天我到書店去看書，剛巧遇到一位名叫明日香的女明星正在舉行寫真集簽名會，於是我便買了她的寫真集來看。想不到數天後，我竟然在CD店門前看到她正為鞋子破爛了而苦惱著，怎樣說她也是公眾人物，這樣子多難看，於是我便替她買來一雙鞋子。不久之後，我竟然跟她再次相遇，今次她正在為其新大碟作宣傳，而且將會於不久之後舉行攝影會。三次的偶遇把明日香深深地刻進我的腦海，她真是可愛的孩子呢，若能邀她成為模特兒的話該多好！



前功盡廢？！－



得知星期天明日香將於公園中舉辦攝影會，我當然不會錯過這個大好機會！正當我興高采烈地到達公園後，站在門外的工作人員竟然說要買票才能進入！算了，為了拍得明日香的照片，花這一千日圓是值得的！怎料當我拍了不少滿意相片後，工作人員竟然走來告訴我明日香有明星肖像權，照片不能擅自向外發表，換言之，這張照片不能在大學祭中使用了！

親自委託也不行－

自從上次的攝影會過後，我再沒收到明日香的消息，想不到今天竟然再次在書店中遇到她。她穿著簡單的衣服躲在書店看免費雜誌，看上去跟普通人沒什麼分別，感覺上她十分平易近人，於是我便詢問她是否願意成為我的模特兒，可是她卻很快地拒絕了。第二天我不死心又再到書店去，想不到真的再次遇到她，我當然立即拜託她成為模特兒啦，不過她這次更快拒絕了我。這也是沒辦法的事，誰叫我根本不認識她…



事件名稱	日期	時間	地點
見面1（出会い1）	4/20前	9:00~16:00	高野書店
見面2（出会い2）	4/20前	9:00~16:00	GIGAshop
見面3（出会い3）	4/20前	9:00~16:00	GIGAshop
攝影會	4/20	12:00	虹澤公園
書店中的再會（書店での再会）	5/14前	9:00~18:00	高野書店
STOKER出現（ストーカー出現）	5/14前	19:00~22:00	街角
委託成為模特兒（モデル依頼）	5/14前	9:00~18:00	高野書店
百貨公司的兼職（デパートアルバイト）	5/14前	13:00~18:00	大學學生部
百貨公司的演唱會1（デパートコンサート1）	5/14	9:00	東西百貨店
追隨著攝影（ネージーのフオロー）	5/15	9:00~16:00	東都頻道
百貨公司的演唱會2（デパートコンサート2）	5/21	13:00~18:00	東西百貨店
百貨公司的演唱會3（デパートコンサート3）	5/28	13:00~18:00	東西百貨店
明日香的來電（明日香からのTEL）	5/29	全日	主角的家
遊樂場的攝影（遊園地の撮影）	6/4	9:00	虹澤車站
事務所的阻止（事務所からの差し止め）	6/5	全日	主角的家
爭執-希望和解（口論-そして和解）	6/6	9:00~16:00	高野書店
事務所的來電（事務所からのTEL）	6/7	19:00~22:00	主角的家
明日香的來電（明日香からのTEL）	6/8	全日	主角的家
學長的忠告（先輩からのアドバイス）	6/9	13:00~18:00	光畫部部室
攝影旅行的邀請（撮影旅行の誘い）	6/10	19:00~22:00	主角的家
地獄的五日間（地獄の5日間）	6/11	自動發生	主角的家
大逆輸！	6/12	全日	主角的家
明日香的留言（明日香からのメッセージ）	6/13	全日	主角的家
大學祭的工作1（大學祭の手伝い1）	6/20	自動發生	主角的家
大學祭的工作2（大學祭の手伝い2）	6/21	自動發生	主角的家
大學祭準備中	6/22	9:00~22:00	主角的家
前夜祭	6/23	自動發生	主角的家
大學祭初日	6/24	自動發生	主角的家
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
電話沒有響（鳴らない電話）	6/26	19:00~22:00	主角的家
兼職開始1（バイト開始1）	6/27	全日	主角的家
兼職開始2（バイト開始2）	6/28	9:00~18:00	東都頻道
千惠的歌（千惠の歌）	6/29	9:00~18:00	東都頻道
明日香與千惠（明日香と千惠）[松岡さんの方か上手]	6/30	9:00~18:00	東都頻道
千惠的忠告1（千惠のアドバイス1）	7/1	19:00~20:00	JAM-Freedn
低落的明日香（落ち込む明日香）	7/2	9:00~18:00	東都頻道
千惠的忠告2（千惠のアドバイス2）	7/3	19:00~20:00	JAM-Freedn
看破的明日香（がんばれ明日香）	7/4	9:00~18:00	東都頻道
明日香堅持（明日香がんばる）	7/5	9:00~18:00	JAM-Freedn
約會的邀請A（デートのお誘いA）	7/6	9:00~18:00	街角
百貨公司的約會（デパートのデート）	7/7	9:00~16:00	東西百貨店
試鏡的挑戰（オーデイションヨン挑戦）	7/8	9:00~18:00	東都頻道
分岐的兩人（すれ違う2人）[行さ～]→[飲め会～]	7/9	9:00~18:00	東都頻道
明日香的苛待（明日香の苛立ち）	7/10	9:00~18:00	東都頻道
卑下的明日香（卑下すら明日香）	7/11	9:00~18:00	東都頻道
明日香倒下了（明日香倒れす）	7/12	9:00~18:00	東都頻道
病院中的對話（病院での対話）	7/13	9:00~16:00	大學病院
給明日香的信（明日香への手紙）	7/14	全日	主角的家
約會邀請B（デートのお誘いB）	7/15	9:00~18:00	東都頻道
餐廳中的晚餐（レストランでデイナー）	7/16	19:00	虹澤車站
試鏡1（オーデイシヨン1）	7/17	9:00~18:00	東都頻道
試鏡2（オーデイシヨン2）	7/18	9:00~18:00	東都頻道
落選	7/19	9:00~18:00	東都頻道
往明日香的家（明日香の部屋へ）	7/20	9:00~18:00	東都頻道
道歉的明日香（謝る明日香）	7/21	9:00~18:00	東都頻道
HAPPY ENDING	7/22	9:00~18:00	東都頻道

關係的大突破－

大學的留言板常常都找得到好的兼職，想不到今天竟然讓我看到明日香的演唱會聘請工作人員，看罷我便立即去應徵。工作的時候明日香終於對我有點記憶，閒時亦會跟我聊聊天。演唱會一共舉辦三天，第一天並沒有什麼特別的事發生，但第二天我竟然要穿上著熊布偶的衣服在百貨店四處作宣傳，熱死我喇！不過這隻熊倒也幫了我，因為觀眾不多而令明日香顯得悶悶不樂，於是我便輕拍她的頭以示安慰，終於我這隻「大熊」把她逗笑了。最後，演唱會無驚無險地完滿結束，只可惜到最後明日香還是不願意成為我的模特兒。





職業特「攻」隊

改變主意？—



本來明日香一直拒絕成為我的模特兒，想不到竟突然收到她的來電，並邀請我一同到遊樂場拍照。我聽後十分高興，當然立即答應，可是不知我是否有能力支付明日香的演出費？拍攝當天的氣氛十分好，明日香更是忘我地流連於各大機動遊戲機之中，而我則努力地「捕捉」明日香的笑臉，拍得不少滿意的照片。在離開前明日香問我是否玩得開心，我回答很好玩，可是她卻很生氣地說道「你不是為了拍攝而已嗎？你根本就沒有玩的心情…」

和解—



天堂跟地獄，原來真的只在一線之間，我好不容易拍到滿意的照片，明日香所屬的事務所卻來電說這張照片不能使用，難不成明日香還在生氣？在書店遇到明日香，我對她說她大可以直接告訴我，不讓我使用她的照片，不需要找事務所的人轉達。但她聽後卻一臉愕然，我這時才知道原來這只是事務所的人自作主張。我對於自己對她的不信任十分抱歉，但她一臉不在意的，並說會說服事務所的人。

努力沒有白費！—



雖然我陷入低潮之中，可是每天無所事事也不是辦法，於是我便回學校看看大學祭是否有什麼需要幫忙。學長看到我一臉沒精打采，便問我是否有什麼事，於是我便把明日香的事全都告訴了他。學長聽後說今次大學祭所邀請的來賓好像正是明日香，若真能成功邀請，要展覽她的照片就不成問題。經過一番努力之後，今次的來賓真的是明日香，而事務所的人更親自打電話來告訴我照片可以使用，明日香更留言鼓勵我！

完美的大學祭—



大學祭當天十分熱鬧，是因為明日香的在場關係吧？畢竟大學裡都是愛玩的年青人，她的演唱會吸引了不少人參加。在演唱會完結後她到學會找我，並看看自己的相片，她顯得挺滿意的，看來我的攝影技術也不差嘛！在閒談之間發現原來她的生日是6月21日，可是前幾天由於我忙於大學祭的事而忘記了，於是我便答應遲點跟她補回，她聽後很高興呢！

明日香的能力…—



之前在大學祭明日香邀我到她所屬的電視台做兼職，於是我今天便到電視台去。怎料到達後看到的，竟然是明日香跟一位名為千惠的女孩正在吵架的情境，原來她們的意見不合。可是當聽到千惠的歌後，我深覺她比明日香好，尤其她有不少表演經驗，有一種明日香比不上的氣勢。於是我便建議明日香請千惠幫助她練習，初時明日香毫不願意，但後來還是請千惠幫忙。

精神及身體皆累了—



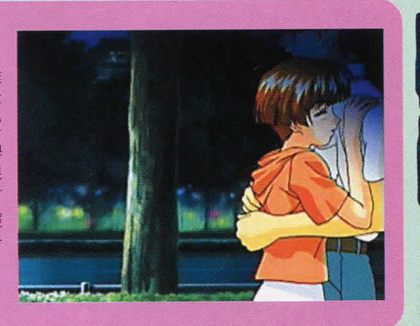
過了一段時間後，明日香決定挑戰一下自己的能力而參加電影的試鏡。於是她每天更努力地練習，但感覺上她好像衰弱了不少，於是我便建議她先休息一下，可是她並沒有理會我的勸告。不過她實在很沒精神，不但在攝影時連連NG，而且更突然昏倒，希望她沒事吧…

能成功嗎？—



由於我十分擔心明日香，於是便到醫院探望她。在醫院中她告訴我參加試鏡的原因，原來她有一位很重要的朋友離開了她，為了忘記那個人，她想以工作來麻醉自己。離開醫院後，明日香的淚一直留在我的腦海中，於是我便寫了一封信鼓勵她，並把她的「笑容」——張她笑得非常燦爛的照片一同寄出…

哭比笑更好吧？—



為什麼會這樣？明日香雖然非常努力，可是她始終落選。看著強顏歡笑地接受大家關心的她，我不禁輕輕地呼喚她，回頭看到是我後，她的眼淚再也忍不住，默默地流了下來，並飛奔到我的懷裡。我輕輕抱著懷中的她，到底怎樣才能令她重拾笑容？

從此以後—



學校真的是一個好地方！當我正在苦惱的時候，突然想起學校有一部儀器可把圖像照射到牆上。我把儀器準備好之後把明日香找來，她看到照片



後顯得很驚訝，亦十分高興，她輕輕地說「在天國的他看到的話，也會感到放心吧…」。我們靜靜地依偎著，天空慢慢地出現陽光，而照片亦消失得無影無蹤，不過不要緊，因為我在明日香的臉上看到最美的笑容…

小評語



我對明日香的最大感想來自她的名字—「明天死」(好壞的說法…)，因為實在太有趣嘛！不過其實明日香也是一個很可愛的角色，而且又沒有明星的架子。雖然到最後她試鏡落選有點可惜，不過我卻覺得在學校的牆上所看到的明日香是最美的！另外…為什麼老是唱同一首歌？悶死人喇…



永倉愛美琉

超喜歡非正常現象的愛美琉，上集已經開始喜歡占卜這玩意，更說上集主角是她命運中的人。而在今集中雖然年齡長大了，並成為雜誌記者，可是天真性格及心智卻絲毫沒變，而且更變本加厲，總是只喜歡不存在的東西，什麼外星人、幽靈就最合她的心意。唉，愛美琉呀愛美琉，快點長大吧，別老是沈迷在幻想的世界。

事件名稱	日期	時間	地點
見面1（出会い1）	4/22前	9:00~16:00	大學病院
見面2（出会い2）	↓	9:00~16:00	仲良幼兒園
見面3（出会い3）	↓	9:00~16:00	東明山瑞雲寺
找尋愛美琉1（えみるを探せ1）	↓	9:00~18:00	光畫部部室
找尋愛美琉2（えみるを探せ2）	↓	9:00~16:00	東明山瑞雲寺
攝影	4/22	9:00	虹澤公園
編集部的兼職1（編集部のバイト1）	4/23	9:00	青葉出版
編集部的兼職2（編集部のバイト2）	4/26	9:00	青葉出版
編集部兼職（編集部バイト）	4/27	9:00~16:00	青葉出版
大學病院的美少女幽靈1（大學病院の美少女幽靈1）	4/29	9:00	青葉出版
愚痴	5/2	9:00	青葉出版
等待主人回來的小狗幽靈1（帰らぬ主人を待つ犬の幽靈1）	5/5	9:00~16:00	東西百貨店
聖誕老人的謊言（サンタクロースの噓）	5/8	9:00	青葉出版
取材的成功（取材の成功）	5/11	9:00	青葉出版
啊，UFO！（あっ，UFO！）	5/14	9:00	青葉出版
愛美琉所見（えみるの見ていたもの）	5/15	13:00~16:00	東西百貨店
工作上的錯誤（仕事上のミス）	5/17	9:00	青葉出版
闇雲的東奔西走（闇雲に東奔西走）[選「僕がなんとかしますよ」]	5/18	9:00	青葉出版
愛美琉不是一個人	5/19	9:00	青葉出版
記者前輩的跟從（先輩記者たらのフォロー）	5/21	9:00	青葉出版
等待主人回來的小狗幽靈2（帰らぬ主人を待つ犬の幽靈2）	5/23	9:00~18:00	天河大學
那樣的衣服，沒有改變？（あんな服、へんかな？）	5/26	9:00	青葉出版
攝影旅行的邀請（撮影旅行の誘い）	6/10	19:00~22:00	主角的家
攝影進行得如何？（撮影は進んでいるか？）	6/11	自動發生	主角的家
第二次攝影（撮影2回目A）	6/17	9:00	虹澤車站
大學祭準備中	6/24	自動發生	主角的家
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
和愛美琉去看電影A（えみると映畫に行A）	6/26	9:00	青葉出版
愛美琉的任性（えみるのわがまま）	6/27	9:00	青葉出版
信（手紙）	6/28	9:00	青葉出版
去旅行的邀請（旅行への誘い）	6/29	9:00	青葉出版
考試（試驗）	6/30	19:00~22:00	主角的家
取材	7/1	13:00~18:00	天河大學
對任性的道歉（わがまま言ってゴメンね）	7/2	19:00~22:00	主角的家
旅行	7/3	9:00~12:00	虹澤車站
旅行的照片（旅行の写真）	7/6	9:00	青葉出版
游泳池A（プールA）	7/7	9:00	青葉出版
大學病院的美少女幽靈2（大學病院の美少女幽靈2）	7/8	9:00	青葉出版
愛美琉的調派（えみるの移藉話）	7/9	9:00	青葉出版
鼓勵（田まし）	7/10	9:00	青葉出版
取材方針對立（取材方針についての対立）	7/11	9:00	青葉出版
遊女的幽靈（遊女の幽靈）[選「取材を強く勧める」]	7/12	9:00~16:00	天河大家
沒有戀之祭祀1（戀のおまじない1）	7/13	9:00	青葉出版
朝顏太夫之墓（ひょうたんから駒）	7/14	9:00	青葉出版
HAPPY ENDING	7/15	9:00	青葉出版

對攝影一曉不通－



這幾天怎麼老是遇上同一個女生，每次見面換來的都是被她罵，接著話題卻都是圍繞在攝影上，而且她總是說「你知道的真多呢…」真可愛！今次又再次遇到她，還得知她名叫愛美琉，原來她在青葉出版工作，真利害呢，那出版社的雜誌可是非常受歡迎的！不過，她對攝影的認識真的很貧乏…

天真的她不懂笑－

知道了她的名字及工作地點，可是總不能突然去找她嘛！沒辦法之下我只好請問學長該怎麼辦，怎料他竟然叫我四處找找，總有機會遇見的。結果，幾天後我真的找到了，並邀她成為模特兒，想不到輕易地得到答應，不過她的條件是我需到青葉出版兼職。不過沒所謂，反正一來可以拍到她的照片，二來又可以常常接近她，一舉兩得！但是猜不到平時開朗的愛美琉，拍照時卻像洋娃娃般呆住，毫無表情可言，更遑論說是笑容了！為了讓她輕鬆點，我不斷說笑話給她聽，可是她仍不為所動地繼續發呆。





開始工作－

雖然上次的攝影沒有成功拍攝出好的照片，可是既然已答應了愛美琉到出版社兼職就不能反悔。於是我今天便到出版社去，愛美琉熱心地解說我所做的工作只是雜務，例如是收拾、整理等，不過比較特別的是，在愛美琉外出工作時我將會成為其助手，相信對不懂拍攝的她來說，這個正是聘請我的最大理由吧？



愛幻想的少女－

跟愛美共事過後，才發現她每次報導的都是不太正常的事情，例如什麼美少女幽靈、狗的幽靈等，甚至連UFO也出動，可是這些東西真的存在嗎？不過有些報導真的很受歡迎，例如那隻因為等待主人回家而去世的小狗的報導，據說牠的靈魂出現了呢！可是，在愛美琉到幼兒園採訪有關小狗的報導時，在遇到一位朋友後卻顯得怪怪的，為什麼呢？



為了愛美琉－

想不到平時愛美琉這般嬌柔，生氣的時候竟然會這麼可怕，不過也難怪她會生氣，因為本來將於今期使用的封面相片不見了，可是那張相片的底片卻十分殘舊，相信再難以翻曬。看到愛美琉困擾的樣子，我自告奮勇地說替她試試，可是當我用所知的曬相方法卻不能成功。於是我便向學長求助，想不到學長真的懂得，而且更成地地替我把照片翻曬出來呢！真是太好了！



她是愛美琉嗎？—



之前去找學長幫忙時，被他問到大學祭用的照片進度如何，我真的完全忘記了呢，如果不是經學長提醒，也許我連大學祭都會忘記。於是我便邀愛美琉再次成為模特兒，本來準備邀她到攝影旅行的，可是想到出版社這般忙碌，便只是問她是否有空拍照。很快地我們定下了拍攝日期，可是當天她的打扮卻把我嚇了一大跳，完完全全像一個初中生般可愛嘛！結果，她可愛的笑臉「謀殺」了我不少菲林…

我的作品不錯吧？—



大學祭當天愛美琉很早便到達，她拉著我四處參觀，並笑著說我們學校的大學祭比終日還要熱鬧呢！看到她像小孩子一樣嬉鬧著，我還真不忍心打斷她的興致，可是光畫部的展覽快要開始，所以我只好帶她回到部室。學長看到她後說「這就是你的模特兒？真人比照片還要可愛呢！」愛美琉看到照片時竟發出怪叫，我還以為她生病呢，原來只是太高興而已。不過最有趣的是，學長所展出的照片，竟然是…男性裸體？！

悲喜參半—



自從大學祭過後，我跟愛美琉的關係明顯地親密了不少，不但工作時常常見面，而且在工作完畢後，我們還會去吃飯、看電影等，而越了解愛美琉，就越發現她的可愛之處，她實在很像一個長不大的小女孩呢！真不敢相信她跟我同年。不過愛美琉好像還不是很信任我，那天她不小心掉了一封信，我替她拾起時顯得很緊張，可是問到是誰寫給她時，得到的回答卻只是「以前的朋友」。

考試重要還是愛美琉重要？—



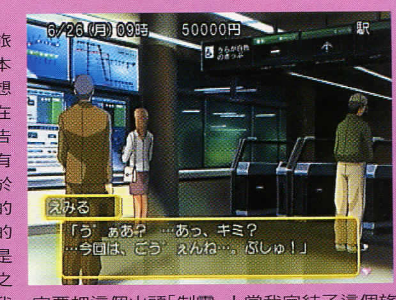
今天回家時愛美琉突然來訪，原來她想到一間新出版的雜誌社工作，在這兩日間她必需要到那兒看看，而且亦需找我替她拍照，可是由於明天及後天我都需要參加大學考試，並不能幫助她。愛美琉聽後激動地說「是我的人生重要？還是考試重要？」看到她傷心的樣子我實在很無奈，可是我卻幫不了她，對不起…

愛美琉突然來訪—



晚上的氣溫很低，為了能夠努力溫習，我決定到便利店買點酒取暖。想不到當我回到家後，竟看到愛美琉整個身子濕透地站在我的門前，當她看到我時，很虛弱地笑了笑，原來她正在發高燒，我連忙把她帶到家中讓她休息！看到她辛苦地喘息，我不禁輕輕捉著她的手以令她安心。好不容易，愛美琉終於睡著，不過她一直沒放開我的手…

電話旅行—



考試完結後我決定去旅行，這是我考試前的計劃。本來想找愛美琉一起去的，但想到她現在臥病在床，我決定在旅途中不時打電話給她，以告訴她我的所見所聞，當然，有趣景物的照片是少不了的。於是，我便開始了我三天兩夜的旅行，當中遇到很多有趣的事，例如小鹿、大熊、甚至是動物們的「全家福」等，山丘之中真的會出現很多奇遇呢！我一定要把這個山頭「制霸」！當我完結了這個旅程並回到出版社後，愛美琉對我的照片很有興趣，還一邊看一邊笑呢！

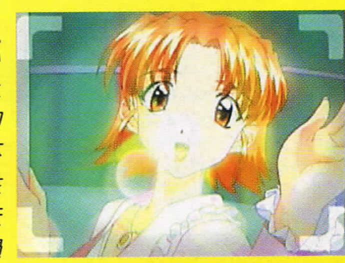
繼續工作—



看樣子我跟愛美琉的感情變得更好，不過雖然我們的感情很好，可是在工作上亦難免會出現意見對立的時候。就好像她問我最近想做關於什麼的報導，我很自然地說不如介紹有關戀愛的報導吧！可是她卻對這個話題不太喜歡的樣子，不過還是決定使用這個方案。今次介紹的將會是一名少女的幽靈，這位少女名為朝顏太夫，好像是因為偷偷談戀愛被發現，因而被殺害的樣子，愛美琉好像很感動的樣子，大概少女情懷總是詩吧？最後，這個介紹深受讀者的喜愛，也許是因為愛美琉介紹得好，亦也許是因為朝顏太夫的愛感動了他們…



從此以後—



今天愛美琉突然打電話給我說要去工作，於是我便立即去找她。想不到她竟然把我帶到大學去，還說要報導的是「大學之七不思議」。天呀！我的大學哪有這些東西呢？接著她輕輕在我耳邊低訴「第一件，在大學的正門接吻，一定可以得到永遠的幸福…」這小妮子！其實，即使我們不在門口接吻，我也會給妳幸福的，因為我想永遠看到妳的笑容呀，我最親愛的公主。

小評語

愛美琉好可愛呀！她作小孩子的裝扮時，簡直跟上集完全沒有分別嘛！起初本以為她成熟了不少，不過邊玩，就邊發現她的性格絲毫沒變，一樣是天真、活潑、愛撒嬌。不過沒關係，這樣才可愛的嘛，雖然感覺上有點像照顧女兒…另外，我覺得她是所有人之中，對上集男主角最沒感覺的人，只有那封信略為提及過而已…

遠藤晶

由上集開始已經醉心於小提琴的演奏，今集已經是一位知名的小提琴家，並曾作出多次的演奏會。雖然她沒有因為上集主角的離去而放棄小提琴，不過每次開幕時先奏出「安魂曲」是她的特色，相信除了她自己以及上集的女角之外，沒有人會了解這首歌的意義…到底各位能否把「安魂曲」換成一首比較輕快的歌曲？

事件名稱	日期	時間	地點
見面(出会い1)[穗事件]	4/23前	9:00	天河大學
友人・夏穗1	↓	13:00~16:00	大學構內
友人・夏穗2	↓	9:00	天河大學
見面2(出会い2)	↓	13:00~16:00	大學中庭
見面3(出会い3)	↓	13:00~16:00	大學教室
遊玩的人(遊び人)	↓	15:00~16:00	大學教室
夏穗的加入(夏穗の仲介)[選「紹介してもらう」]	↓	13:00~16:00	大學構內
晶回國(晶・帰国)	↓	19:00~22:00	主角的家
對晶的狂熱・大學1(晶フィーバ・大学1)	5/8	9:00	天河大學
對晶的狂熱・大學2(晶フィーバ・大学2)	5/9	13:00~16:00	大學構內
對晶的狂熱・大學3(晶フィーバ・大学3)	5/10	13:00~16:00	大學中庭
對晶的狂熱・大學4(晶フィーバ・大学4)	5/11	13:00~16:00	大學教室
對晶的狂熱・大學5(晶フィーバ・大学5)	5/12	13:00~16:00	大學構內
校內音樂會1(田内コンサート1)	5/13	13:00~16:00	大學構內
校內音樂會2(田内コンサート2)	5/14	13:00~16:00	大學中庭
校內音樂會3(田内コンサート3)	5/19	13:00	天河大學
晶的照片・狗仔隊1(晶の写真・パパラッチ1)	5/20	13:00~16:00	大學中庭
晶的照片・狗仔隊2(晶の写真・パパラッチ2)	5/21	13:00~16:00	大學構內
晶的照片・狗仔隊3(晶の写真・パパラッチ3)	5/22	13:00~16:00	大學構內
對晶無視自己的應對方法(晶の無視わとく方法)	5/23	13:00~18:00	光畫部部室
演唱會・工作人員(コンサート・スタッフ)	5/24	13:00~18:00	大學學生部
樂屋中的再會(楽屋裏の再会)	5/25	11:00~12:00	虹澤車站
困難・工作(ハード・ワーク)	5/26	9:00~12:00	虹澤車站
演唱會(コンサート)	5/27	9:00~12:00	虹澤車站
安魂曲(レクイエム)	5/28	9:00~12:00	虹澤車站
攝影旅行的邀請(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
遠征參加1	6/11	13:00~18:00	虹澤車站
遠征參加2	6/15	9:00	虹澤車站
使用、不使用(使うか、使わないか)[涙の写真を使わない]	6/23	9:00	主角的家
大學祭・意外的來訪1(大学祭・意外なる来訪1)	6/25	自動發生	主角的家
大學祭・意外的來訪2(大学祭・意外なる来訪2)	6/26	13:00~16:00	大學教室
大學生活・萬能少女1(大学生活・万能少女1)	6/27	9:00	天河大學
大學生活・萬能少女2(大学生活・万能少女2)	6/28	13:00~16:00	大學構內
大學生活・萬能少女3(大学生活・万能少女3)	6/29	13:00~16:00	大學中庭
晶與穗(晶とほのか)	6/30	13:00~16:00	大學構內
地獄式收集講義1(地獄のノーと集め1)	7/1	13:00~16:00	大學學生部
地獄式收集講義2(地獄のノーと集め2)	7/2	13:00~16:00	大學構內
地獄式收集講義3(地獄のノーと集め3)	7/3	13:00~16:00	大學構內
地獄式收集講義4(地獄のノーと集め4)	7/4	9:00	天河大學
過於好奇(好奇心貓を殺ず)	7/5	13:00~16:00	大學中庭
笑容1(笑顔1)	7/6	13:00~16:00	大學構內
笑容2(笑顔2)	7/7	13:00~16:00	光畫部部室
笑容3(笑顔3)	7/8	13:00~16:00	大學教室
校內取材(学内取材)[選「近づいてみる」→「助ける」]	7/9	13:00~16:00	大學構內
大學中第一個朋友(大学で初めての友達)	7/10	13:00~16:00	大學餐廳
為了答謝・攝影(ご褒美・撮影)	7/11	13:00~16:00	大學教室
演奏會・旅行(コンサート・ツアー)	7/12	13:00~16:00	大學中庭
晶與夏穗(晶と夏穗)	7/14	12:00	虹澤車站
晶的激烈爭論(晶の逆鱗)	7/15	19:00~22:00	主角的家
信・照片的涙(手紙・写真の涙)	7/16	全日	主角的家
一張入場券(一枚のチケット)	7/17	全日	主角的家
演奏會的笑容(コンサートの笑顔)	7/18	12:00	虹澤車站
加入旅行(ツアー合流)	7/19	全日	主角的家
HAPPY ENDING	7/20	9:00	虹澤車站

相識以前—



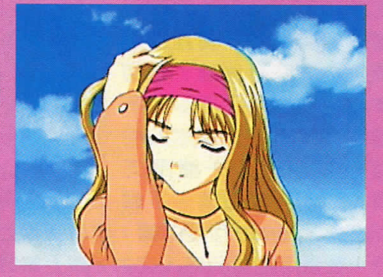
由於很久沒有上學，於是我便乖乖的回校上課，想不到讓我重遇一位舊朋友夏穗，及認識了一位名叫穗的女孩，跟她們聊了幾次之後就沒有怎樣再遇到她們了。過了差不多一個月之後，我得知遲點會有一位名叫遠藤晶的女孩子轉到我們的學校來，聽說她是一位知名的小提琴家，希望她不會太難相處吧？有機會的話請她成為模特兒也好呢！

大學的騷動—

今天是什麼日子，怎麼校門口會有這麼多人，而且大都拿著相機？隨著眼光不斷放遠，我看到有一位金髮的少女從一輛車上走下來。從少女高傲的神情，我相信她就是今天轉校過來的名人—遠藤晶。當晶下車後，那些估計是記者的人不斷拍照。在不斷閃爍的閃光燈之間，晶還是一派自然的樣子，想必很習慣這種場面吧？



毫無表情的她—



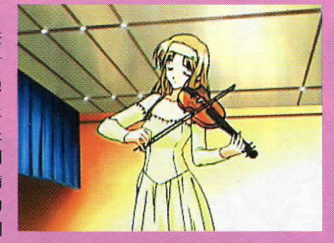
在學校中遇過晶幾次之後，我決定試試請她讓我拍照。她聽後一臉不耐煩地撥頭髮，然後轉過頭不再理會我。雖然她很不耐煩，可是亦沒有拒絕，於是我便取好角度開始拍攝，只可惜她的樣子一直目無表情，完全沒有笑容。後來我再次遇到她，決定再拜託她一次，可惜她今次不但沒答應，更大發雷霆，往後她一看到我便走離去，完全沒有半點餘地。

晶的演奏會—



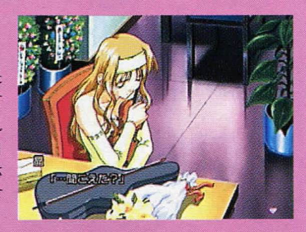
該怎麼辦呢？晶一直不理會我的話，我根本不可能拍出好照片嘛！幸好後來看到晶的演奏會聘請兼職，我立即去應徵。在第一天上班的時候，晶看到我很驚訝，接下來幾天她也不太理會我。到了演奏會那天，我遇到穗及夏穗，大家只在入場前聊了一會。不過由於那天我要工作，根本看不到晶的表演嘛！幸好一同工作的木村願意跟我對調一下，讓我可以看看晶的表演。此時剛剛響起名為「安魂曲」的歌曲，木村告訴我晶每次表演都會演奏這首歌，不過沒有人知道原因。很快地，幾天的演奏會就這樣過去了…

參加遠行—



經過上次的兼職之後，我再次到兼職的地點看看有沒有新的工作。木村看到我之前問我有沒有到比較遠的地方，試試有關晶的新的工作，我聽後立即答應。起初晶看到我的時候又是一陣錯愕，不過很快便回復正常。到達後，我們開始了為期一星期的準備工作，為的就是晶的表演。晶慢慢的對我減低戒心，亦開始有說有笑。到了最後一天，木村說晶給了我一個工作人員的證件讓我拍照，太好喇！可是當我看到晶表演時，那股好像受傷小鳥的悲傷感覺，連我也變得傷感起來…

她的眼淚—



當演奏會完結後，本來已離開的我，因不放心而再次回到休息室看看晶。可是當我到達後，竟看到晶抱著小提琴在自言自語，而且更流下眼淚，她說「你聽得見嗎…」。看著這麼一個情境，我的手不自覺地按下快門。拍照的聲音驚醒了我，亦驚醒了晶，她怒視著我說「為什麼要拍下我流淚的照片？我不需要你的同情…」

眼淚只屬於我—



演奏會完結後，接踵而來的就是大學祭，我看到晶流淚的照片，決定還是不要使用它比較好！結果我使用了之前所拍下她正在表演的照片。後來在教室遇到晶，她覺得我的照片不錯，她竟然有去參觀哩！兩人互相對望了一段時間後，我輕輕地說「我沒有使用淚水照片呢…」她聽後微笑著點點頭，看來沒有生氣了，真好！

多才多藝的晶—



接下來要開始準備考試，在考試之前我看到晶每天都有上學，於是我便詢問她不用練習小提琴嗎？她說除了小提琴之外，她還有很多興趣，而且上學也是重要的事。之後她問我是否有之前的講義，因為她想開始溫習。為了幫她找齊所有課程的講義，我在幾日間不停東奔西走，當她看到那些講義時，差點吃驚得說不出話來，因為當中有不少都是我沒有坐讀的課程。

不懂笑—



現在跟晶打招呼她會回應，有時亦會跟我聊聊天。今天跟她閒聊時，我問她每次表演時都先演奏「安魂曲」的原因，怎料她聽後顯得十分生氣，並說不想繼續這個話題。後來我把晶的照片晒好後，發現她很少笑，即使有笑容也是十分落寞的，於是我便請求晶讓我拍攝她的笑容，可是她很生氣地表示她不懂笑，亦不想笑。為什麼呢…？

第一位朋友？—



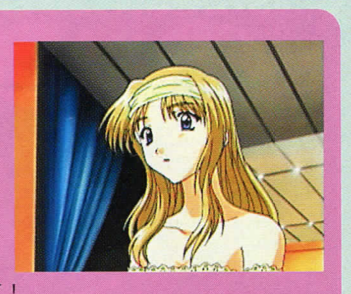
名人果然很辛苦，連讀哪一間大學也要被人訪問，因為晶在樓梯中被電視台的人問道為什麼要選讀天河大學。我看到晶一臉困擾的樣子，便拉著她逃到天台上。在我們站著休息，晶苦笑說這麼一來不就有更多「新聞」讓電視台發表了嗎？不過這件事後，晶真真正正把我看待成她的朋友，想不到我也有能跟她一起喝茶、閒話家常的一天。而且她願意讓我在學校四周為她拍照，以及表演小提琴給我欣賞，真是太幸福喇！

演奏會再次開始—



考試過後就開始漫長的暑假，我問晶假期有什麼活動，她說要準備演奏會，我說我會為她打氣。在演奏會中我再次遇見夏穗，她說學校流傳著晶有一位去世了的戀人。當我回到東京後，我收到晶的電話，她邀我明天到公園去聊天。在公園裡，她告訴我她即將推出CD，我想起夏穗所說的話，便問她當中會否有「安魂曲」。晶傷心地罵我「為何你總要踐踏別人的信心？總是要勾起別人不願提起的事？」

但願不只是朋友？—



晶的眼淚一直流在我的腦袋中，結果我決定把上次拍下、她正在哭泣的照片，連同一封信寄給她。想不到我竟然收到她的回信，雖然當中只有一張演奏會的入場券。在演奏會當日，晶在表演前不斷四處張望，而看到我身處的地方時，她像鬆一口氣地微笑著，她在找尋我吧？演奏會完結後我到後台找她，看上去她還是很高傲的樣子，但我漸漸接觸到她的心了！

完結了的「安魂曲」—



突然收到晶的來電，原來她想邀我一同參加即將到來的演奏會。雖然是以工作人員的身份參加，不過我還是答應了。不過在工作時我看到晶悶悶不樂的樣子，所以常常要求她休息，可是她卻說演奏小提琴是為了一位死



去的朋友，是那位朋友教懂她如何享受表演的樂趣。但是總不能讓她累壞，於是我強拉她去玩樂一番，雖然她很不願意，但最後還是乖乖地跟我去。到表演的時候，我得到了一個想要的答案—在開幕及謝幕的時候，晶所表演的皆是「安魂曲」，她的「安魂曲」亦可以劃上一個句號了！

從此以後—



晶比以前更忙了，而我亦要每天跟她一起被記者追著跑。不過看到她完全不顧慮記者，跟我手牽手地上車時，我的心又感到很甜，真不知該怎麼辦。因為在她身上再看不到高傲，再沒有收藏起自己的心。而且當她輕倚著我睡覺時，我對她的信任感到很高興，好吧！就讓我來當你的避風港——輩子的…

小評語



「實在不太喜歡晶，太囂了。」爆機後我本來還是這個想法。可是當我寫著她的故事時，卻慢慢發現她也有可愛的一臉。因為她只是受的傷害太深，才要用高傲來掩飾脆弱的內心，原來的她是很可愛的，尤其當她臉紅紅靠著男主角時，就像小貓一樣可愛。不過，她的ENDING真的很長，看死人了… GP

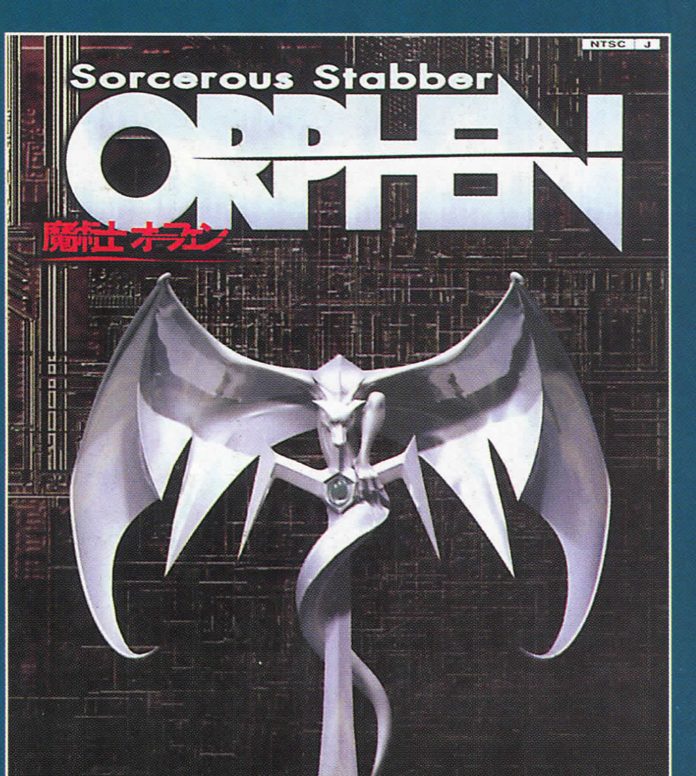
Sorcerous Stabber Orphen~魔術士奧法~

意想不到的結局

TEXT：小璘

PS2

製造商：	角川書店／ESP
發售日：	發售中
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	30 KB
RPG／對應Analog Controller、Dual Shock	



方法



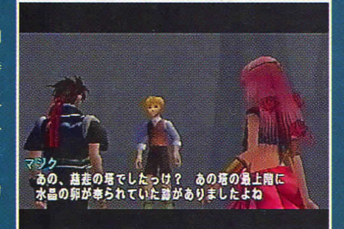
現在水晶之卵已經破碎了，已再沒有起死回生的能力，於是奧法就唯有想別的辦法，看看能否為茜菲幫忙。他進入佳亞之塔並與積艾斯、茜菲和瑪談話，他們都各自返回佳亞的墓廊，奧法亦因為擔心茜菲而來到墓廊處。正當他想安忍茜菲的時候，麥斯好像發現了什麼似的，一邊叫著，一邊跑過來。

「師傅！茜菲小姐！我明白了！」

「什麼？」奧法見狀問道

「我們最初飄流來到這島時，不是飄到那個慈悲之塔處嗎？在那塔的最頂層處，有一個放置水晶之卵的地方的。茜菲小姐，你記得嗎？」

「嗯」



「這樣的話，就可以利用水晶之卵的碎片，在那地方處再飛到過去的時空中，那麼便能得到完整的水晶之卵！」麥斯將他所估計的向各人分析。

「看來好像不無道理的，不過真的可行嗎？」奧法聽後卻作出質疑。



「我不知道…可是，除此之外就別無他法了。那個叫蘭的少女正等待我們的，去試試吧！」

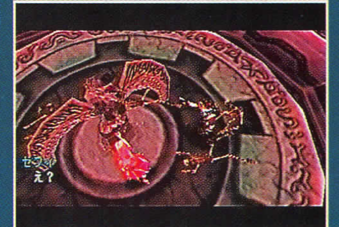
「…唉，橫豎我已被牽涉在這島上而進退兩難，就試試，好嗎，茜菲？」奧法無奈地說。

「係！」茜菲應承了奧法後，轉頭便向麥斯說：「…那個，麥斯先生。真的衷心的多謝你…」

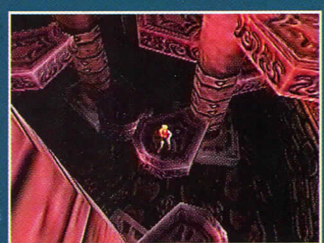
「不是的，我只是…」此時麥斯害羞起來，不知該怎回答才好。

奧法就不想浪費時間，就催速麥斯道：「喂！起快行吧！」

於是，奧法走到位於他們身旁的石門內，由茜菲負責推開那些鐵箱，開路走到位於入口正對面的出口，由於那裡有3分鐘時限，因此要盡快走到出口。他們進入慈悲之塔，並走上塔頂後，茜菲就拿著水晶之卵的碎片返回過去的時空中。



他們的確回來了過去的時空，而且那時空更是遠古之時，因為圍著塔子的再不是大海，而是一個沙漠！茜菲終於也找到了完整的水晶之卵，更放在她的面前。正當她想取得它的時候，圍繞著她與奧法四周的機關啟動了，而身處外圍的麥斯就繞幸避過。由於茜菲與奧法被困在機關內，所以現在就只有麥斯能為他們關掉機關，於是他就在這塔內四周找尋開關掣。



過去的慈悲之塔與未來的慈悲之塔的內部結構是一樣的，不過當中的陷阱可能會加強一點。這塔子共分六層，首先第一層就是奧法與茜菲被困的地方；第二層並沒有什麼機關，只有一些妖怪的石像放置在內；第三層是有齒輪轉動的地方，注意這次若跳到空隙的地方，麥斯便會受傷；第四層將會有推進器轉動，要留意昇降機的位置並不是在該層的地面處；第五層有兩個滾輪，除了滾輪附近有尖刺外，於天花板上都有尖刺，所以在跳躍時要靠近牆邊，否則就很容易受傷；至於第六層與未來的慈悲之塔一模一樣，只要通過那些類似砝碼的東西便能找到通過最底一層的昇降機。

麥斯的危險



當麥斯到達最底一層後，發現內裡全都是開關掣，於是他就決定將全部掣都開啟。就當他開啟所有開關掣後，地板突然下陷令麥斯掉到地底的沙堆內；至於奧法他們，就因麥斯的協助而能夠逃出機關外。他們見麥斯

遲遲也未與其會合，想到他可能會遇到意外，奥法便決定去找他了。



他從昇降機進入下一層後，原本放在該層的五座石像竟變成妖怪！奥法就與茜菲一同作戰。那五隻妖怪共有兩種，其中一種是巨大的岩石人，而另一種則是會放出毒氣的長尾妖怪。他們都不難應付，況且有攻擊系輔助道具協助，很快就能將之全滅。



其後，奥法就依照剛才麥斯所行過的路線找他；而當奥法走至沙地的時候，就再次遇到妖怪。妖怪的數量很多，牠們全都會飛天；雖然很難看清楚其去處，不過只要不斷的向著目標攻擊就可以了。而在戰場內將會有攻擊系輔助道具，要成功將妖怪消滅都不太難的。



將妖怪消滅後，奥法就穿過沙流到達一條通道口處，不過他仍然找不到麥斯在何方，為了麥斯的安全著想，於是奥法與茜菲就決定進入通道。沒想到在通道內又有一些妖怪出現，茜菲便獨自上前應戰。那裡先有一隻飛天的妖怪，接著就有兩條會藏在沙地裡、類似蜈蚣的妖怪，即使不使用那裡的攻擊系輔助道具，也不難對付他們。

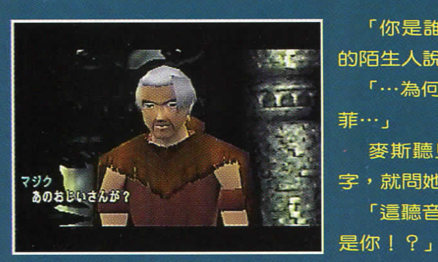


接著他們來到四周都是有沙流的直路，他們從那裡的樓梯走落至下層的沙堆中，沿途有很多會飛撲過來的妖怪，奥法可用劍將之殺掉。之後，茜菲發現麥斯在沙堆內，便立刻上前慰問他。然而又有妖怪出現，剛清醒的麥斯便要隨即作戰。妖怪的數目有很多，而且牠們很擅長作出有毒的攻擊，幸好有攻擊系和回復系的輔助道具，否則很容易因中毒而死。



總算把妖怪全滅，奥法他們便從樓梯爬上之前的直路並走至盡頭了。既然已經將完整的水晶之卵得到手，他們也得快點趕回救蘭。於是經水晶之卵發放出來的光芒照耀著，三人便返回原來的時空；然而在他們的眼前，突然出現了一位老伯，而他就是……

老伯的秘密



「你是誰啊？老伯」奥法對著面前的陌生人說。

「…為何、為何會來到這裡的，茜菲…」

麥斯聽見那老伯能叫出茜菲的名字，就問她：「…是你認識的人嗎？」

「這聽音……莫非！？為何！……是你！？」

「…沒錯，是我路凡捷啊。茜菲」

「嗄？路凡捷？這老伯就是？…但不是已經去世了嗎？」

「為什麼？…呃，呀呀…」

麥斯與茜菲不相信這老伯就是路凡捷，茜菲更因受到太大打擊弄致暈倒，而水晶之卵便沿著她的手上滾出來。



就在此時，喬艾烈上前拿起了水晶之卵，她得意洋洋地說：「哎呀哎呀，發生了什麼事情呢？難得相隔那麼久才能重聚。是嗎，路凡捷？」

「唔…」

「喬艾烈！是你幹的啦！你向那男的做過些什麼來？」奥法見路凡捷無奈地回應喬艾烈，心想必定是喬艾烈所幹的好事，所以便立刻質問她。

「呵呵呵呵…那男人呢，跟我做了一單交易啊！」

「交易？」



「為了要看看水晶之卵的能力有多大，他就協助我進行實驗了。」

「那傢伙實驗的目的是想得到永遠的時間啊！」

奥法將喬艾烈的陰謀告知路凡捷，希望他能清醒過來，然而喬艾烈卻認為沒有所謂，反正水晶之卵都在她手上了。

「你都知得很清楚哩！是的…直到目前為止都失敗了很多次。不過，今次利用了這個完整的水晶之卵，永遠的年輕和美貌都是屬於我的了！」

「不要胡說了！」

「呵呵呵呵…」

在喬艾烈的笑聲下，茜菲再次醒來。

「…路凡捷…為何…為何會聽從那樣的人呢？」

「茜菲…已經夠了」路凡捷內疚地向茜菲說：「…我設法去欺騙那女人的確是事實來的，我真的無論如何都不能抑制自己的好奇心…這就是自己亂來的探求心而得出來之結果，我一直也為此而感到對不住你…」



「…我想信你的夢想，所以愛上了你。我從來也不感到後悔。」

「茜菲…」面對著雖然被自己欺騙了、但仍然相信自己的茜菲，路凡捷都不知該向她說什麼好了。

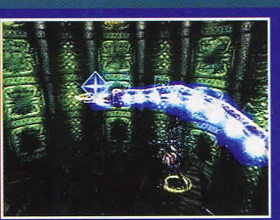
喬艾烈見時間已差不多，都是時候讓自己的陰謀達成，於是她就與路凡捷說道。「呵呵呵，與心愛的戀人重聚，真的很感動哩！那麼你一定再沒有任何留戀的地方吧！」

「喬艾烈！水晶之卵已得到手啦！那該遵重約定不向茜菲下手了！」

「那約定嗎？現在我已得到水晶之卵，就要將妨礙我的人鏟除得一乾二淨，殺得一個不留！」

喬艾烈說罷就使出魔法，令地面弄得紛碎，而奥法他們就一直掉到深淵處；與此同時，魔法亦召喚來一隻巨型的妖怪。在沒有同伴的協助下，奥法便唯有獨力面對牠。

代價



那隻巨型妖怪的弱點是頭部，當其頭部發出煙霧時將不能攻擊牠；而另外，由於奥法與妖怪有一段距離，所以不能作近接系攻擊。至於那隻妖怪在戰鬥開始時都不會作太多攻擊，只是在攻擊至後期時，牠才會作出多點攻擊，只要留意當其身上發出藍色的強光時，就是進行攻擊的時候。所以基本上只要在妖怪向橫飛的時候作出攻擊，就能容易地將之消滅。在戰鬥完結後，奥法將能夠習得魔法「悍馬之舞」。







喬艾烈見奧法竟能對付其強勁的妖怪，便害怕得掉下水晶之卵離去。之後，跟隨著奧法的麥斯便立刻拿起水晶之卵，打算拿給蘭治病，於是他們四人就返回佳亞之墓廂看情況如何了。

他們趕到佳亞之墓廂，看見蘭竟十分痛苦的躺在地上，根據古莉奧所說，蘭的情況突然急轉直下，似乎命不久矣。於是麥斯就將在他手上的水晶之卵，交給了莎度婆婆。

「噢噢！這、這、這不是傳說的水晶之卵…」莎度婆婆驚奇地說。

「婆婆，這是真的。快點用它來治療她吧！」

「唔唔，那就…呀，噢…」

「什麼事呀？」奧法看見莎度婆婆奇怪地舞動著水晶之卵，便開始懷疑她，並說：「喂，喂，你莫非…」

「不知道水晶之卵的使用方法嗎？」麥斯接著奧法的話說。

「哎呀，真的很抱歉，我只是從傳說中得知有關水晶之卵的事情，這次也是首次見到真正的水晶之卵…不，都不知是否一定有神奇能力哩…」





聽到莎度婆婆的說話後，古莉奧、奧法和麥斯都感到驚訝和失望，因為畢竟他們都難得取了完整的水晶之卵。

於是婆婆就心灰意冷地說：「我這樣年老也命不久矣，我就與孫女一起靜靜地在這島上去世。這相信是命運來吧……」

「不要說這說話嘛！」

在古莉奧鼓勵莎度婆婆時，茜菲和路凡捷上前。

「讓我解除喬艾烈的咒語吧！」路凡捷說。

「嗄？這人是誰？」由於古莉奧初次與路凡捷見面，所以對眼前的陌生人作出疑問。

「路凡捷先生，這人也是喬艾烈捉來進行其實驗」

掌麥斯向路凡捷解釋時，莎度婆婆也發現路凡捷與蘭有著相同的病情，而路凡捷得知這病情不能再延誤下去，就決定立刻與蘭進行釋放水晶之卵能力的儀式。於是他叫其他人行開一邊，在準備唸出咒語之前，他多謝茜菲並說自己很幸運能夠認識她，說罷就進行儀式。之後，水晶之卵發出了一度強光，不消一會，蘭真的甦醒過來。

雖然這邊廂充滿著快樂的氣氛，可是路凡捷卻為了救蘭而用盡了一切氣力。

「路凡捷！！」茜菲對著躺在其腿上的路凡捷說：「支持住啊！」

「茜菲…你來了真好。我已經再沒有任何遺憾了。」

「不要…你不要說出這些話來…」

在旁的人看著奄奄一息的路凡捷，即使很想協助他，然而各人都無能為力。

「路凡捷，你是知道的…只要將水晶之卵弄碎的話…到最後都是任勝的人…」

「…你也是讓我明白。沒想到會再次重遇時竟讓我見到你，我也再沒後悔。不過我已變成這個模樣了…」

「…不是的。路凡捷你的眼睛仍然像以前般充滿少年的光輝…我真的很想好像那時，你跟我說有關旅行的話題…」

「雖然我一直也到世界各地找尋寶物，可是我卻在最後才能找到真正的寶物…茜菲，你是我的寶物來啊…」

「路凡捷…」

「茜菲…一直都很多謝…」

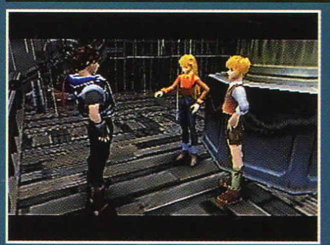
在路凡捷還未說完話，他就與世長辭了。

完成了茜菲的護送任務後，奧法、古莉奧和麥斯都返船回程，而茜菲就決定留在島上，並一直看守著最愛的人之墳墓。就在此時，奧法又再次遇到上次與積艾斯冒險回程時所見過的少女，她又是說出同樣的說話，一直等待著奧法的來臨…

瑪編

瑪之技

技名	系統	屬性	內容
冰之笛	彈系	絕對	有追蹤效果、若持續按掣不放時，彈數會於瑪身旁增加
風之笛	彈系	風	有追蹤效果、若持續按掣不放時，彈數會於瑪身旁增加
闇之	直擊系	暗黑	在空中的敵人會受到攻擊、若持續按掣不放會有攻擊力上昇之效果
炎之	直擊系	火炎	在空中的敵人會受到攻擊、若持續按掣不放會有攻擊力上昇之效果
風之豎琴	反射系	風	反射風屬性之集體突擊、若成功的話會反射至敵方全體
影之豎琴	反射系	暗黑	反射暗黑屬性之攻擊、若成功的話會反射至敵方全體



奧法又再次來到外面下著大雨的甲舨上，這些不斷重覆的情景真的令他感到難受，不過他也沒辦法下，找回麥斯與古莉奧。原來麥斯他們早已在甲舨的另一方等待著奧法，其中古莉奧更指責他四處走，奧法在沒她好氣之下，便打算獨自離去。然而就在這時候，有一條巨大的海上妖怪出現，而奧法也得再次獨自對付他。這場戰鬥的妖怪與之前兩編故事所遇到的一樣，所以不再作詳說，只要在牠於最接近奧法時作出攻擊，並立刻使用防禦，便能將之消滅。

在某處地方，有一位少女看著一個人像。當她蹤到那人像的手臂時，手臂突然斷掉在地上，看到在她四周都是荒廢了的人像，不禁令她傷心得流淚。究竟是什麼事情令她要痛哭呢？

「起來啊！起身吧！」古莉奧大聲地對奧法說著。「萬一遇到凶惡和殘暴的事時可不得了，可惡的黑魔法士！」

原來奧法在戰鬥完結後，與古莉奧漂流到島上並昏倒，於是古莉奧就設法要弄醒他。然而她卻對奧法說出那麼難聽的說話，於是就假裝睡著來玩弄她。不過話說回來，奧法發現那裡並非其目的地「亞班拉瑪」，看來他們是乘錯船了。但現在麥斯失散了，奧法他們也得到島上找他。

就在這時候，奧法他們從某處聽來一陣笛子聲。



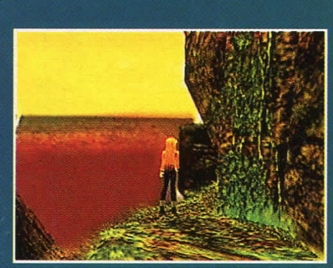


原來有一位少年在山上吹奏著笛子，於是奧法就想從聲音的方向看看，可是此時古莉奧卻發現在她面前有一扇門。看來這扇門能夠通往另一處地方，然而它好像被反鎖了。就是這樣，古莉奧就決定讓她獨自探路，奧法則留在原地。

她向著前方的路和牆邊的藤子而行，就在行至某處的時候，她無意中踏上一些奇怪的東西，之後就發現四周的天色都很好，與之前還是下大雨的天氣完全是兩回事。跟著她又繼續前行，並再次踏上那些奇怪的東西，四周又變回漆黑一片。不過她沒有理會，繼續為找尋那扇門的另一條通道而行。在途中，古莉奧發現那吹奏著笛子的少年。

「咦？你…」

那少年聽到有人跟他說話，才發現古莉奧在身後。



「呀！與我乘同一艘船的姐姐哩！」

「你在這地方幹什麼？」

少年以吹奏著笛子代替回答。

「是你吹的嗎？」





「是啊！」

「現在只有你嗎？你獨自來到這島？」好奇的古莉奧不斷的問那少年。

「嗯…我是來找與由我吹奏的樂譜相同之音樂。」

「只是為了這些事，就專程在大風雨下乘坐那船而來？」

「這首樂曲…是我從媽媽那裡聽來的。這島上好像有人聽過，所以就到這裡求證一下。」

「嗄？」

「其實…我是找尋著媽媽的…」

「媽媽？」

「連樣子也記不起…這全是因為從小時已經與她分別了…」

「唔…有點複雜哩。不過，那首曲是？」

「雖然已記不起有關媽媽的事，但是我仍記著這首曲。這是媽媽經常讓我聽的一首曲來的…」

好管閒事的古莉奧聽後，想也不想就答應協助那少年。於是她們進入少年眼前的一扇門內，只要沿著路一直向下行，便能通往另一扇門，亦即是奧法等待著古莉奧的地方。

自動演奏機

古莉奧一見到奧法後，就埋怨他竟離開了原地，連她喚著奧法看夕陽也不理會，然而奧法卻一頭霧水，因為他根本沒離開過。就在他們爭拗著的時候，奧法看到眼前的少年，經過介紹後，才知道那少年叫「瑪」。多得古莉奧的好管閒事，奧法便要為瑪找尋其母親。





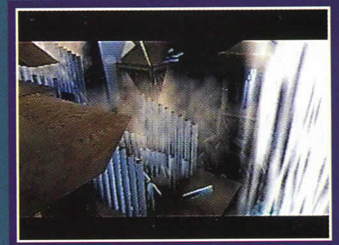
接著，奧法他們就從剛才的那扇門通往另一邊，然後一直往上行至瀑布的源頭，並進入那裡的水路之迷宮中。入內後會有一扇巨門封住去路，他們需在附近啟動機關才能將門開啟。當巨門開啟後，瑪突然聽到其母經常讓他聽的歌曲，他好像受到催眠似的一直向著音樂的方向而行，奧法和古莉奧唯有跟隨著他。



在途中，他們遇到有妖怪，而身處前方的瑪便上前獨自與牠們戰鬥。妖怪的數量有很多，以瑪的能力來說，對付牠們將會有點吃力，不過若主要集中先攻擊會飛來吃人的妖怪會較好。在戰場的兩方會有攻擊系的輔助道具，相信會很有幫助。



跟著瑪一直行後，會發現原來那些音樂並非人手演奏，而是利用水力啟動出音樂來的！雖然這令瑪十分失望，可是在此時卻有妖怪出現，所以他也要與奧法及古莉奧戰鬥。這次的戰鬥有了奧法的協助，戰況比之前好上多倍，因此都不用費上很多時間就能將之全滅。



在戰鬥完結後，位於洞內天花板的石頭突然掉下來，那自動演奏機就此被石頭所破壞。奧法見身處於洞內十分危險，正想離開洞穴時，地震卻突然發生，原本想進入演奏樂曲地方的瑪只好放棄，並由奧法於自動演奏機附近的地方開啟機關，找另一條通道離開。

另一條通道將需要利用關閉了的巨門，利用其門頂通過對面的路，只要見到有機關的地方便開啟，有關上巨門的地方就通過，便能找到出路。

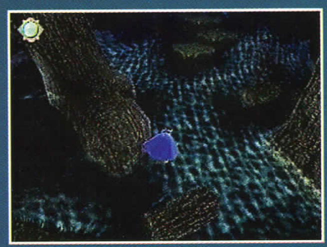


他們從出路向下行，再次遇到妖怪，戰鬥亦隨即開始。這次戰鬥的妖怪有很多，有兩隻類似手型的妖怪和一些會飛天的妖怪；由於手型的妖怪會捉著己方不放，所以將之先滅會有利。另外在戰場上會有兩個攻擊系輔助道具，奧法將可利用它作攻擊。

水晶之卵的碎片



當他們繼續向下行時，古莉奧見到有人從樹上走過，不過奧法和瑪都見不到，便唯有置之不理。沿途上妖怪又再出現，這次的妖怪同樣有手型的，但數目就較上次多，另外還有螺型的妖怪，牠們全都會走近向己方作攻擊，因此只要不斷的向妖怪攻擊就可以了。



其後，奧法發現他們不能繼續前行，因為通往兩岸的橋子斷了。在這急流上，他們都沒辦法通過對面，幸好古莉奧發現在水源處有一顆大石，相信用來當作橋子會好很多。於是瑪提意由他前往推動大石，奧法他們則留待等著他。



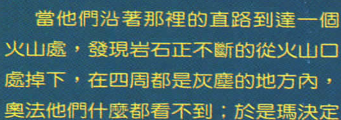
瑪靠著於河流中飄流的樹枝跳到水源處，由於水流很急和岸與岸之間都相距很遠，所以瑪都要很小心才能到達該處。之後，他再從那裡的山崖往上跳，便能找到那顆大石。單以瑪一人的能力當然不能將大石推動，所以他見在大石旁有一顆幼苗，便立刻吹奏著笛子，令幼苗長大從而推倒大石。就是這樣，他們也得走到對岸。

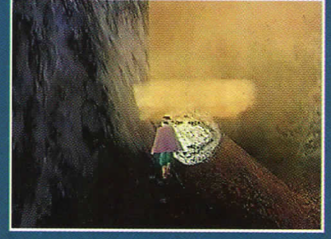


在再次踏上旅途之時，瑪又聽到那熟悉的音樂，他覺得那音樂在呼喚著自己，所以便向著音樂的方向而行。他們進入了佳亞之墓廂，麥斯一見到奧法便立刻上前與他們重聚，不過原來除了他之外，布魯加兄弟亦相安無事。

經過一輪談話後，麥斯清楚瑪所遇到的事，但是要到傳出音樂的塔子將需要船子渡過才可，相信瑪要待冬季時令海水變成冰塊才可，然而瑪卻不能等待到冬天。就在眾人感到煩惱之際，布魯加就好像得知什麼事情般向著他們奸笑，原來他知道令此地立刻變回冬天的辦法，那就是用水晶之卵控制時間。古莉奧聽布魯加說起來，覺得自己曾經也遇到水晶之卵的碎片，所以她知道水晶之卵的碎片的樣子。聽說無限樓梯處正有很多水晶之卵的碎片，為了要前往該塔，即使是不肯定能否成功也決定嘗試。就是這樣，奧法、古莉奧與瑪三人便立刻

起行了。





一來到無限樓梯處，瑪便發現到位處他們下方正有一處閃耀著的地方，相信那就是水晶之卵的碎片的他便隨即趕往該處。那的確是水晶之卵的碎片，然而那還未是冬天時份，於是他們就不斷找尋下一塊碎片，再次進行時間穿梭。之後一次都還不是冬天，那裡更下著大雨！奧法就開始懷疑布魯加所說的話，於是就決定到位於那裡附近的吊橋內之儀式之丘處繼續找尋。

當他們沿著那裡的直路到達一個火山處，發現岩石正不斷的從火山口處掉下，在四周都是灰塵的地方內，奧法他們什麼都看不到；於是瑪決定由他帶路，而奧法他們則聽著他的笛子聲前進。瑪只要沿著火山左方的外圍而行，並走至上方的位置，便能到達一個隧道的方，那麼他們就可暫避岩石的擊落。

使用方法



得到瑪的帶領，奧法他們終於平安無事地到達暫避的地方。就在他們的眼前有一幢建築物，於是他們便沿著樓梯到那裡查看。到達該處後，發現一顆完整的水晶之卵放置於建築物的中央；不過要取得它看來並不容易，因為那裡正有一隻巨大的妖怪飛過來，而奧法就要將之消滅才可輕鬆地取得它。



這之要對付的妖怪雖然不難應付，但卻十分麻煩，因為對付他的條件加入了一點運氣在內，所以能否將之消滅就要靠幸運與否了。那妖怪會於開始之時降落在奧法前面，因此此時能夠於近接系攻擊，之後，牠就會飛到天上，奧法可不用理會牠，因為不論怎去攻擊都會攻擊不到的。當牠飛到一段時間的時候，就會降落到建築物外的石柱上，那時畫面會有兩個或多個攻擊目標讓玩者選擇，若選對的話就能攻擊到牠，否則牠便會作出攻擊，而奧法亦不能改變攻擊目標，這時只有作出防禦。只要好運的成功攻擊到牠的話，便能順利將之消滅了。當戰鬥完畢後，奧法將能夠習得「獅子之鬣」。

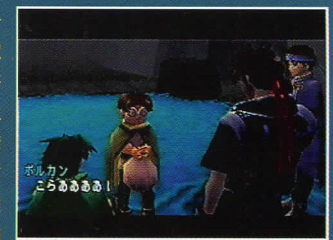




取得完整的水晶之卵後，瑪和奧法他們就快樂地打算返回佳亞之墓廂，不過就在途中，他們卻再次遇上地震。其後在細看之下，他們見到傳出音樂的塔子就在前方，於是瑪就緊緊拿著水晶之卵，並下定決心誓要到達塔內。

返回佳亞之墓廂後，奧法就打算找出布魯加，可是在此之前他決定先找回其他人集合。於是他就到佳亞之塔，與瑪、古莉奧、麥斯、積艾斯和茜菲談話。再次將同伴集合後，奧法便上前與瑪商量水晶之卵的使用方法。

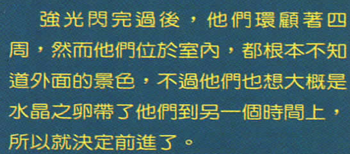
奧法在自言自語其間突然想到找出布魯加他們，他從衣袋中取出拿出金幣並掉在地上。果然不消一會，貪錢的布魯加便立刻上前想拾取金幣，中了奧法的計。奧法見比較好相遇的杜斯，便藉此詢問有關水晶之卵的問題，然而原來他們卻不是太清楚它的使用方法，於是奧法便取笑布魯加。布魯加不滿被取笑，便上前撲去奧法身上，他與其手上的水晶之卵亦隨即掉在地上。突然間，水晶之卵發揮出其能力，一度光芒的光線包圍著奧法、古莉奧和瑪身上，並令他們消失得無影無蹤。





強光閃完過後，他們環顧著四周，然而他們位於室內，都根本不知道外面的景色，不過他們也想大概是水晶之卵帶了他們到另一個時間上，所以就決定前進了。

結冰的海面



他們進入那裡的一扇門內，看到的只有一些充滿機關的地板，瑪便決定由他先去探路，於是就輕快地跳到前方的門內，並從門下的空隙處入內開啟機關掣，讓奧法他們進入。其後，他們終於也來到變成冰地的海面上了！奧法他們只要一直往前行，就能前往到目的地——塔子。不過他們卻在途中遇上了妖怪，而戰鬥亦隨即開始。



那些妖怪不是太難應付，由於其中有一些是冰造的妖怪，所以奧法可以用炎屬性的攻擊，就可輕易對付到牠們。另外還有一些手型的妖怪，不過他們都不難應付，所以能很快將之全滅。



當行至一段路程的時候，發現那裡竟然有一艘被冰封住的船隻，而亦是那船隻令他們不能繼續前進。當瑪細看之下，見船上有處搖搖欲墜的地方，心想必能利用它來通過，於是便獨自去到那裡。由於整艘船也被冰封住，而且船身亦有點傾斜和破爛，所以在移動時會有點困難，一不小心的話就會掉在深海內而受傷；不過若向船的外圍而行的話，便能找到該處了。



在途中，瑪將會遇上三隻妖怪，其中一隻是浮於半空中的冰妖，另外兩隻是在地上滾動的妖怪。由於他們都是一般普通常見的妖怪，另外，那裡又有攻擊系輔助道具使用，所以都很容易就能將之消滅。

只要瑪在戰鬥完結後再沿著前路行，便能到達搖搖欲墜的冰柱之所在地，他又再次利用吹著笛子的神奇力量令冰柱倒在地上，奧法他們便可利用它通往那座塔子了！可是正當他們來到塔子前的時候，瑪卻認為內裡傳出的音樂並非他之前聽過的；不過既然來到，奧法就提意入內看看，但是通往塔子的吊橋卻被冰封住了，他們唯有利用水晶之卵的力量，返回天氣良好的時空中。





他們進入塔子內，瑪聽到上方傳出音樂聲，然而他們環顧四周也看不見有能夠通往上方的通道，只是看到眼前有一隻奇怪的青蛙像，於是就上前按動它。原來那青蛙像與及在這房間內的掣都是機關來的，奧法需要首先按動青蛙像並聽過其播出來的音樂，然後再依照音樂的節奏順序，將地上七個有顏色的音樂掣選出正確的四個，並按房間內部的白色音樂掣，答對的話便會出現通往上層的樓梯；至於其正確答案就是綠、藍、橙、青。

青蛙塔子



當走至上層時，有多隻妖怪已經等待奧法他們多時，於是他們三人就與妖怪們展開戰鬥。那裡主要攻擊的妖怪是會噴出毒氣的食人花，牠們亦會放出種子並種出能力較弱的食人花；另外那裡又會有一些滿天飛的小妖怪。基本上只要集中對付食人花便能完結戰鬥。

之後，他們繼續前往的兩層都充滿機關，奧法一定要將當中的迷團解開才能通往另一層。首先是到達一處沒有通往上層樓梯的地方，那裡有一隻青蛙不斷發出一些聲音，奧法若能捉住那青蛙就會出現樓梯。(只要利





用地圖便可觀看青蛙位置)不過那青蛙也很難應付的，因為若奧法跑過去的話，牠一定會察覺到奧法即將迫近並立刻逃去。所以奧法一定要放輕腳步，以慢步行過去，才能成功將牠捉住。接下來的一層，又會遇到一隻青蛙像，奧法他們一來到，它就在圍著其外邊的石塊跳起來。只要奧法依照著青蛙像所跳的次序，跳到放有寶箱的地方，便能繼續走到上一層；不過要注意若不慎跳到空隙時，奧法就會掉到下一層。



從樓梯進入另一層後，奧法他們又遇到妖怪，這次雖然同樣是有食人花妖怪出現，可是數目卻增加至四隻，另外，那裡還出現岩石形的妖怪。不過由於他們都不難應付，而且古莉奧和瑪亦會協助奧法，所以很快就能將之消滅。



將妖怪們消滅後，奧法他們便再到上層。在那裡，他們看見有一位婆婆在彈琴，而古莉奧更記起之前曾見過她，於是便上前看看。

「呀，那時候的婆婆！」

「是誰呀？」婆婆聽到古莉奧的說話後，就轉過身子來看著她們，並說：「我未曾見過你們哩！」

「婆婆，你在這裡幹什麼呢？」

「我為了穩定這島上的咀咒，令到非常辛苦啊！」

「咀咒？」奧法聽到婆婆回答古莉奧的問題後，感到十分奇怪。

而就在此時，這塔子突然發生了地震。

「呀，又在地震了！」

「這全都是因為在這島的地下內之邪神引起的。」婆婆告訴古莉奧道。

「邪神？」奧法又再次為婆婆所說的話感到奇怪。

「這島上的邪神，會在聽著音樂的時候靜靜的睡著的。」

「那麼，那個演奏機是…」此時，古莉奧記起在水路之迷宮內有一部演奏機，所以就想知道是否也是用來鎮壓著邪神。

「看過那東西嗎？那是自動演奏音樂的演奏機來的。然而，已經破爛了」婆婆擔心地繼續說：「突然間都不知怎能將之修理好，它破爛得支離破碎般。所以現在我正繪畫設計圖。」

奧法雖然知道演奏機破爛了，但現在他正聽到有音樂演奏著。「原來是這樣的。那麼現在的演奏是？」

「現在的是用人手演奏著。就在這塔子旁邊罷了…唉…突然要修理那機械…」

母親的記憶



「那麼，有關瑪的記憶是…」古莉奧想起瑪這次前來的目的，於是就順道問婆婆對瑪的事清楚與否。

「瑪？」婆婆聽後帶點驚奇地回答。

「那孩子只是靠著這些音樂而來到這裡的」古莉奧向婆婆解釋道。

「我現在正找尋我的媽媽」

瑪說罷便從衣服中取出笛子，並吹奏著與演奏機一樣的樂曲。

「！？噢、噢噢…」當婆婆聽到那樂曲後，感到十分激動。

「小時候只是聽著這樂曲，這就是我與媽媽的回憶。」

「與媽媽…的？莫、莫非，你是…」

「你知道我的事嗎？喏，婆婆！告訴我吧！媽媽，我的媽媽在哪裡呀？」瑪覺得婆婆好像知道其母親的事，便立刻懇求婆婆能告之他。

「不、不知道呀！你母親的事…」

「婆婆！現在演奏著的人是誰呢？」瑪還窮追不捨的問婆婆。

「不知道。什麼也不知道！你們還是快點離開這島吧！」

「喂喂…」

奧法見勢色不對，便阻止他們的對話。

「我很忙的哩！不能再與你們說話了！不要阻著我做事！」婆婆說罷便立刻轉身

「她好像知道一點事呢…」

「可是她那麼怒氣沖沖，都不能問到她什麼的了」

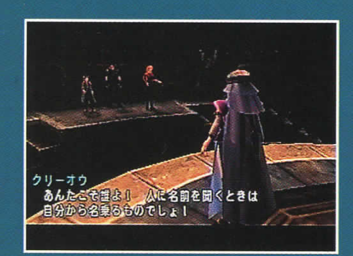
奧法與古莉奧都察覺到婆婆是有心隱瞞著什麼的，聽到婆婆全不理會自己的瑪，頓時為母親的事而感到垂頭喪氣。

「那婆婆曾說過在隔鄰的塔子嘛！不如我們到那裡看看吧！」



為了要查出真想，奧法便對剛才婆婆所說的話作出建議。於是他們就在旁的通道離開，並沿著直路走到另一方。就當他們走至差不多到另一個入口後，竟遇到三隻妖怪。其中兩隻是冰型，而另一隻則是長尾的；那隻長尾的妖怪是能夠飛天的，而且又很敏捷，然而奧法若使用降魔之劍(赤)的話，就能十分容易對付牠。當奧法成功將妖怪們消滅後，就能習得「破裂之姐妹」。





奧法他們從直路的盡頭走至另一個入口內，當瑪一入內就立刻認出那是母親的樂曲，他相信這裡必定會見到其母親，於是就立刻從樓梯而上。他們來到上一層，發現有兩位女性位於那裡的中央，其中一位較年輕的少女就坐在鋼琴前，辛苦地彈奏著樂曲，而另一位女性則發現奧法他們來到。

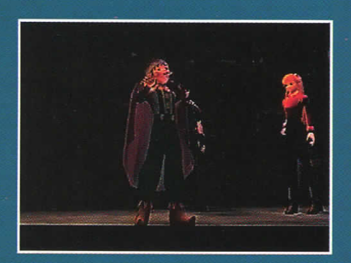
「你們是誰？」那女性問道。

「你也是誰啊！在問別人的名字時，應該報上自己的名字先啊！那樣沒禮貌的，你沒有在學校內學過嗎？」古莉奧不滿地說。

「…喂喂。」奧法認為古莉奧這樣說實在太過丟臉了，所以就阻止了她，並向那女性作出說明前來的目的。他說：「我們是為了打聽有關這音樂的事而來的。是那位叫莎度的婆婆告訴我們的」

樂曲的秘密





聽到奧法的解釋後，那位名為喬艾烈的女性才回答他們。

「你們見過我母親嗎？」

「你就是那婆婆的女兒？你們究竟在這兒幹什麼？」

「…可能你們已聽過母親的說過了，現在所演奏的樂曲是能夠封印這島的邪神的。不過，自從自動演奏機破壞後，這個封印亦隨即解開了。而這島上有怪物出現亦是因為這原因…」喬艾烈擔心地繼續說。「在邪神完全甦醒過來之時，亦是這島要沈在海底之時」

古莉奧聽後感到十分驚奇，並說道：「嗄？沈下去？那麼就不要在這裡扰擱時間了！」

「現在蘭…我的女兒雖然正不斷彈奏著同一首樂曲，可是那孩子已經到了極限了。」

「自動演奏機、封印怪物的樂曲，你們究竟是何許人也？」奧法越來越不明白為何這島上會有這麼奇怪的事，所以不禁作出這樣的疑問。

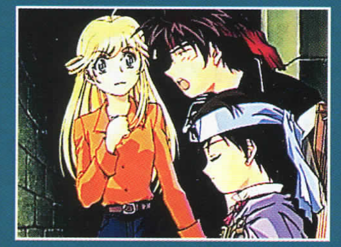
「在很久很久以前…是的，我們的一族人都一直守護這個島的…與這樂曲一起…」

此時，瑪突然走上前。他向喬艾烈說：「…母、親…？」

說罷又拿起了笛子，吹奏著蘭正演奏中的樂曲。

「嗄？」喬艾烈與婆婆一樣露出驚慌地神色，並否應自己與瑪有任何關係。

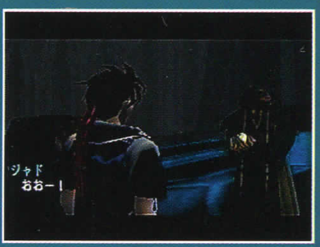




就在這時候，蘭因為支持不住而停止了演奏，地震於是再次發生。為了讓蘭能安心演奏和各人的安全起見，奧法就決定先行離開。

雖然瑪從小就聽過的樂曲是與封印這島的樂曲是一樣，但他仍不能確定喬艾烈就是自己的媽媽。至於奧法則認為沒有哪個母親會不認自己的孩子，所以她有可能真的不是瑪的母親。不過即使喬艾烈是否瑪的媽媽也好，他也決定要幫助蘭，因此他懇求古莉奧與奧法能助他一把。就是這樣，他們就決定再次到自動演奏機處，為幫助蘭而修理它。





他們先返回佳亞之墓廂，商討怎樣修理自動演奏機，他們想到可利用水晶之卵的神奇力量；不過由於不知道怎樣使用水晶之卵，所以奧法便打算到佳亞之塔問當中的各人。經一輪查問後，奧法卻一無所獲，就在他們為此而煩惱之際，莎度婆婆卻出現在他們面前，原來她也正打算去修理自動演奏機。正在與他們談話之中，婆婆才得知他們取得了水晶之卵，令正擔心能否成功修理的她放下了心頭大石，因為她知道使用它的方法。於是奧法他們就二話不說，打算立刻前往修理自動演奏機方為上策，之後就由婆婆帶路前往水路之迷宮。

婆婆與孫兒



當進入入口後，發現前方的地面佈滿移動板塊，於是就由身手輕巧的瑪帶路，當他們通過入口對面的門口後就是鐘乳洞，而自動演奏機就是放在那裡最入的一條通道內。正當他們準備前往到那裡時，一大群妖怪突然前來襲擊，於是奧法便決定由他及古莉奧去對付妖怪，而瑪則帶莎度婆婆前往修理自動演奏機。



由於婆婆的行動十分緩慢，所以瑪不能以迅速的行動前進，基本上他是需要一步一步的移動，婆婆才會跟得上，另外，有時她亦會因十分疲累而停下休息一會。在充滿妖怪的地方內，瑪要一邊保護婆婆、一邊前往到目的地，是非常困難的；因此將需要使用道具協助，例如睡眠之鐘（眠りのベル）和厄修之香囊（アクシュの匂い袋）這些能夠令妖怪停頓的道具，都可以暫時減輕對付妖怪的負擔。要注意婆婆的體力並非等於瑪的體力，因此即使在她被襲擊後使用回復體力的道具，都不能令她復原的，假如她被攻擊至一定程度時，瑪便會由起點開始再帶她到目的地。



當瑪快要到達目的地時，有五隻較大型的妖怪前來襲擊，於是他就獨自與妖怪作戰了。那裡有四隻會飛天的妖怪和一隻會隱藏在地下的妖怪，若不斷使用笛子的攻擊的話，都很容易將之消滅。



只要成功帶她到目的地的話，奧法他們就會立刻前來與瑪會合了。然而在會合之時，又有妖怪出現了！而戰鬥便立刻開始。這次由於多了奧法和古莉奧協助，所以即使有三隻會飛天的妖怪和大量小型的妖怪都不難應付。

婆婆來到自動演奏機前，手上舉起了水晶之卵並唸起了咒語，它發出了強光後，自動演奏機便立刻回復了原本模樣。不過由於水晶之卵的力量只限於還原，所以婆婆便到石牆處按動機關並將演奏機再次開啟。



她一邊開啟演奏機、一邊說道：「我們這家族，世世代代都為了守護著這個島，而不得不擁有演奏音樂這宿命，還一定要小孩來演奏才能封印邪神，真的令人十分煩惱啊！」

「那麼，不是女孩子也沒效嗎？」瑪聽到婆婆在埋怨著自己的宿命時，就上前追問她。「男孩子的演奏不能封印的嗎？」

「瑪，你…」

當古莉奧知道瑪對自己的身份仍死心不息，都不知該如何向他說了；而婆婆則向他的問題作出了解釋。

「…都不能說不可行的。曾經都有男孩子當過演奏」

「真的！？」

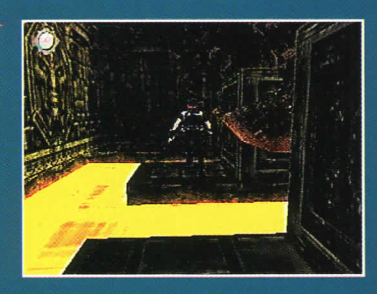
「然而，若那男孩子真的將邪神封印了的話，其後的一瞬間，他也將其生命奉獻了出來…所以現在只有非拜託蘭不可」婆婆感慨地說。「我們這家族的男孩是…是不必要的」

瑪聽後頓時感到無言，而婆婆就繼續向他們說。

「就是這樣，我們的一生都是好像掉到地獄般，被縛在這個島上。我為了解開這命運就開始進行研究，造出了這個能自動運作的演奏機，可是卻很容易產生故障。結果，我們就是還未能離開這個島」

經過莎度婆婆的調較後，自動演奏機終於能夠運作。但是，不知道是否蘭之前所演奏的音樂有所影響，令致邪神竟甦醒過來！除了地震外，自動演奏機更再次被大石弄破。在婆婆深信這島快要沈時，奧法見到前方有一個地下迷宮，於是她就叫奧法他們由此迷宮離開，可是最後卻估不到原來奧法是想從那裡找出邪神！婆婆眼看著瑪冒死也要跟著奧法前行，就不禁喚他為孫兒……

地下迷宮



奧法他們跳進門內的地下洞穴中，進入了地下迷宮，那裡是充滿陷阱的地方，有刺的岩石、飛箭和飛斧頭等，有些通道由於有岩石阻住，所以奧法需要進入另一間房內將機關開啟，才能繼續前進。當他走至通過了一個用飛斧頭的入口後，瑪就作出了一個疑問。

「這通道是通往那裡的呢？」

「這個嘛，可能走到某處，有什麼東西會出現…」

古莉奧聽到奧法這樣回答瑪後，就停下了腳步，並向他們說：「喏，這裡會不會藏有寶物呢？我以前看過書本說過，在這樣的島上一定會有什麼海盜收藏了寶藏的！」



「那個哩，是傳說和現實來的！」

「一定可以的！奧法。一定可以發現到十分珍貴的寶物啊！如果是這樣的話，奧法你就可以與貧窮說再見的了！」

「…窮神並不好運啊」

「奧法哥哥很貧窮的嗎？」瑪聽了古莉奧與奧法的對話後問道。

「小孩子不要那麼好管閒事！」

「瑪，奧法呢並不是很貧窮，而是超級貧窮啊！」

「收聲啊！！瑪，留下這傢伙走吧！」

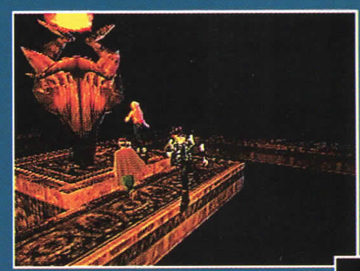
似乎古莉奧真的激怒了奧法，他帶著瑪離開，然而此時，在古莉奧身後有一大群妖怪出現，她在害怕之下立刻追隨著奧法，於是戰鬥便立刻開始了。



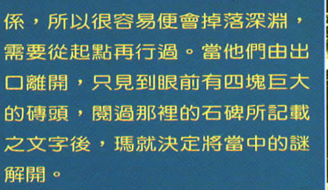
在戰鬥中有三種不同的妖怪，有一隻位於中央的是食人花、一隻位於通道內的是會作近接系攻擊的妖怪，還有三隻懂飛天和作出彈系攻擊的妖怪。另外，那裡會有回復系輔助道具，所以若被攻擊至重傷的話也能利用它來作出回復。



接著，在他們繼續前行，準備由地下的洞穴跳到下層的時候，發現又有妖怪出現。這次的妖怪種類與之前的不同，有兩隻長尾的妖怪、一隻岩石的妖怪和兩隻會飛天的妖怪，由於全都使用近接系攻擊，所以即使站在原地攻擊也不怕。



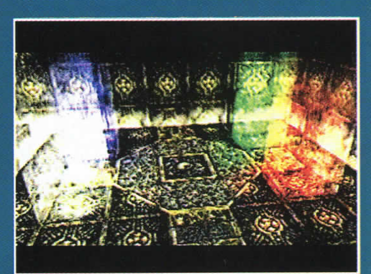
戰鬥完後，奧法他們就跳到下一層。那裡十分漆黑，什麼也看不見，於是古莉奧便走到石像處開啟了那裡的火把機關。為了找到出口，奧法他們就需要依靠那些火把的照明，於是就沿著可行的路線前進。前往出口的路線並不困難，可是由於通道太窄的關係，所以很容易便會掉落深淵，需要從起點再行過。當他們由出口離開，只見到眼前有四塊巨大的磚頭，閱過那裡的石碑所記載之文字後，瑪就決定將當中的謎解開。



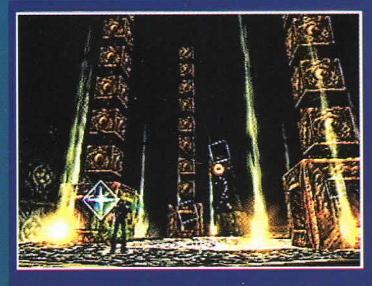




宿命



解開謎題的方法，就是只要將四塊巨磚推到位於那裡附近的四個洞穴便可；若在運送途中發現出錯，可立刻向奧法說話便能重新推動磚塊。當瑪成功推完所有巨磚時，亦是找到邪神之時，原來牠是由地上石磚所砌成的，將邪神消滅後，島上便能回復寧靜。



奧法初時是不能攻擊到邪神，他將需要待瑪吹奏著笛子，讓邪神出現才能將之攻擊。而出現眼睛的地方就是邪神的所在位置，當眼睛出現時將攻擊目標指向該處，就能攻擊到牠。至於邪神的攻擊有多種，有在石磚砌成四行時突然作出攻擊、石磚作弧形轉動時，讓石磚撞向奧法處、令石磚滿天飛時，眼睛放出光線等，不過基本上石磚要作出攻擊的時候都很容易看出，所以若在那時能作出防禦，便可輕易地將之消滅。在戰鬥完結後，奧法將能夠習得「巨人之鐵槌」。

瑪為了安定邪神，所以在戰鬥中不斷吹奏著笛子，由於之前婆婆也說過若用男孩子來穩定邪神，只會令他的生命也一同奪去。因此在戰鬥完結







後，他就倒在地上。古莉奧見狀就立刻上前，並讓他躺在自己的大腿上。

「真好哩…這已經…」瑪雖然十分辛苦，但也強忍著向古莉奧說。

「振作一點啊！…這實在…太殘忍了」

「唔，我還是不行的了，真的很多謝你們」

「不用說多謝啊…」

此時，莎度婆婆、喬艾烈和蘭來到這裡，他們見到瑪的情況便立刻趕到來，而瑪就很開心地等待著她們的來到，並叫喚著媽媽喬艾烈。

「對不起…對不起，我是個很壞的媽媽呢…」喬艾烈除了不斷對瑪說「對不起」外，都不知該說什麼話好了。

「媽媽…我真正的媽媽…終於都能重聚了…」

「…至少也沒有將你被咀咒的宿命背負著…」

這時，蘭也來看看自己的弟弟。

「我的姐姐…是嗎？」看著眼前的蘭，瑪都還未清楚與她的關係。

「你擁有的能力…這就是証明我們是姐弟的証據啊」

「只有姐姐你…不得不擁有重大的回憶…」

當莎度婆婆聽到後，就立刻回答瑪道：「…提意將瑪掉到島外的人是我。雖然喬艾烈是很不喜歡，但我也要強迫這樣做…你獨自來到這個島，一定是很辛苦了。原諒我吧，瑪。」

「婆婆，不用了。因為我都已經…能見到媽媽了。」瑪向婆婆說罷，就向奧法說話。「…奧法」

「我由剛才一直也聽著，以你現在的情況才清楚事情的真相，未免白費了吧！」奧法見瑪已時日無多，不禁為他而感到不值。

「能收下…這個嗎？」

瑪拿出了已經陪伴著他很久的笛子，並向奧法說：「這笛子…很想到奧法處啊…」

「不會說這些瘋話吧！那可是你最重要的笛子啊！」

當瑪安心的將笛子交給奧法後，就與眾人永別了。而這就是他的宿命……

幕後操控者



當奧法與古莉奧和麥斯乘船回程時，再次見到一直也說等待他的女孩，但這次還見到他之前在島上幫助過的積艾斯、茜菲和瑪。那少女要求奧法完成最後的任務，就是將佳亞打倒，並將她們從永遠中解放出來。其後一度強光發出，並將奧法、古莉奧和麥斯一同帶回佳亞之墓廂內。

古莉奧和麥斯見自己突然返回佳亞之墓廂感到很奇怪，而奧法就簡單地解釋他們只是牽涉入別人的事中。之後積艾斯、茜菲和瑪給奧法的東西集合在一起，形成了一幅地圖，他們就依照著地圖而行，並來到這墓箱中最底的地方。這地方有一座擁有三個洞的機器，當奧法走近它時，它就帶奧法進入之前遇見積艾斯三人的情景，之後，他們與之前跟三人進行冒險時所遇到的其中六個強大敵人戰鬥了。



奧法的戰鬥對手，就分別是在與積艾斯於蜘蛛洞內所遇到的妖怪、與茜菲冒險時遇到的一隻不斷撞人的妖怪、與瑪最水晶之卵時所遇見的飛天妖怪，及三隻跟積艾斯他們快要完成冒險時所對付的最後妖怪。由於奧法的能力比前之強勁，而那些妖怪的攻擊方法都沒有改變，再加上每次戰勝一隻妖怪後都能令體力回復，所以很容易就能續一消滅。

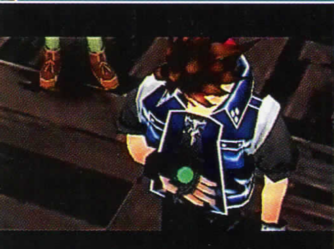


當奧法戰鬥後，才發現剛才的只不過是幻覺，而這些幻覺的出現，都是與有島上所遇到的蘭有關。她將原本是普通人的積艾斯、茜菲和瑪注入一些記憶，並讓他們來到卡柯斯島上與奧法進行冒險。而她這樣做，全都是受了那擁有三個洞的機器，亦即是受到佳亞的命令。為了這樣，奧法就協助蘭，將第三顆龍之眼放在其中，令佳亞的程式受到錯亂，再由奧法將之消滅，便能救回已經沉睡了的積艾斯、茜菲和瑪。



佳亞是一個擁有五個部份的妖怪，有雙臂、雙腹和頭部，而其要害的部分是頭部，不過由於其雙臂會不斷的作出防禦，所以應先攻擊之；至於隻腹基本上可不用理會，當雙臂擊斷後就可立刻攻擊頭部。佳亞的攻擊方法有很多，例如雙臂會直接打過去奧法身上、雙腹和頭也能作出光線攻擊、頭部放出多隻小佳亞，由3隻至8隻不等，奧法一定要將之全滅才能繼續攻擊佳亞。佳亞是沒有較弱的屬性，所以不論奧法使用任何屬性的攻擊也是一樣，但唯一只能建議不要使用反射系攻擊，因為它沒有多大用途。





終於將佳亞打倒了，只要奧法再次將龍之眼取出後，就能令蘭回復自由；然而佳亞不讓背叛它的人好活，所以它自動消失讓蘭立刻死亡。她在臨死之前分別變回喬艾烈和莎度，之後就化為她們的原體「依度（イド）」，消失在這世上了……

卡柯斯島立刻變回一個有生機的島，而奧法他們亦乘船離開這充滿悲劇的島了。GP

~The End~



TEXT: MARKS

RPG/Colour專用/通訊Cable對應
生產商：TAKARA
發售日：預定11月
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆☆

BRAVE SAGA 新章 ASTARIA

救出四散的同伴



今次就是用大受歡迎的電視動畫機械人為題材的SRPG遊戲—《BRAVE SAGA》系列最新作，而且以有別於系列的RPG形式登陸Game Boy。玩者在各地進行各式各樣的冒險，為了救出散失在世界各處的同伴。與上集同樣收錄「勇者」系列，以及原創動畫《勇者王GAOGAIGAR FINAL》等作品亦有參戰。



冒險系統



今集與以往系列不同的地方就是將形式改變為RPG。以一般RPG那樣一邊前進一邊戰鬥的方式進行，而系統方面當然與這系列的其他作品不同。收錄了新舊作共19個動畫作品的今集中，角色和機械人的數目將會有150位以上。

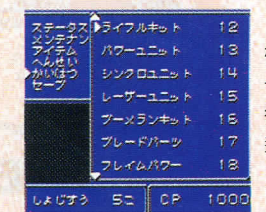


Party Change Battle

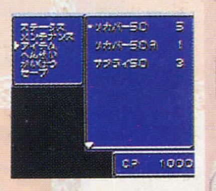


這個遊戲中，可以最多4部機械人編入進行冒險的隊伍之中。Party進入迷宮內部同樣可以自由地將當中的機械人交換。不過要考慮機械人的屬性和射程範圍等，而重點就是選擇有利於展開戰鬥的機械人。

能力變化



在EVENT和商店等地方得到的ITEM裝備之後，機械人的技和能力就會產生變化。利用這些ITEM來製造一支自己最強的隊伍。此外透過通信Cable與朋友進行對戰的時候，勝利的一方可以得到一些罕有ITEM，這樣怎可能不對戰呢？





RPG/COLOUR專用
生產商：ENIX
發售日：預定2000年冬
售價：4900日圓
注目度：☆☆☆☆

心跳♥傳說 魔法陣咕嚕咕嚕

盜賊勇者再次冒險



在漫、動畫同樣大受歡迎的《魔法陣咕嚕咕嚕》，自從在超任上推出兩個之後，直至今天終於在Game Boy上登場。人傑和歌莉初次邂逅，以至遇上結他他老伯和基步倫等故事情節都會一一在細小的畫面中顯示出來。



遊戲的構成

這個遊戲是由12章構成的整個故事，而每一章都會分成「ADVENTURE PART」、「DUNGEON PART」2大部份。在「ADVENTURE PART」是需要在街中收集情報、購買必需品，以及發生一些EVENT。當完成準備後，便進入「DUNGEON PART」將BOSS打倒而完成該章故事。





使用魔法陣





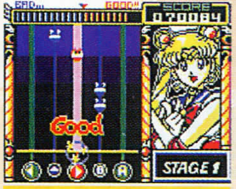
在「DUNGEON PART」裡，歌莉需要使用魔法來戰鬥，不過這遊戲中的魔法是需要以魔法陣來引發的。魔法的使用是以遠距離攻擊敵人，而人傑的攻擊是作為歌莉的支援，途中進行體力回復等，但當然MP不可以隨便浪費的。



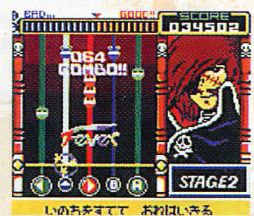
ETC/COLOUR專用
生產商：KONAMI
發售日：9月7日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

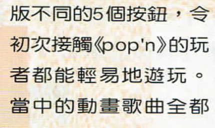
pop'n Music GB Animation Melody

令人懷念的歌曲









這一集就是《pop'n Music》在Game Boy上的第二個作品，完全將街機中非常受歡迎的《pop'n Music Animation Melody》搬上Game Boy，令不同的玩者都可以在街上行走或載坐巴士的時候，都可以感受到與街機同樣的感覺。不過GB版會使用與街機版不同的5個按鈕，令初次接觸《pop'n》的玩者都能輕易地遊玩。當中的動畫歌曲全都是非常受歡迎，可能年青的各位未必聽過，但相信比較年長的讀者一定聽過這些耳熟能詳的歌曲。另外，遊戲畫面的底部更會有該首歌曲的歌詞，如果懂得日文亦可以一定唱，而使用通信Cable亦可以與朋友進行對戰。



RPG/COLOUR專用
生產商：Game Village
發售日：預定11月
售價：各4500日圓
好玩度：☆☆☆

CROSS HUNTER

發展三個不同的獵人故事

《CROSS HUNTER》將會同時推出三個不同的版本，而每個版本的主角亦會不同。雖然怪獸的出現率是不會有所分別，但準備了每個主角持有的職業特色所衍生的故事。此外，這三個版本都設定有不同的遊戲目的，Monster Hunter需要將自己的道場變大，Edges Hunter需要將自己的店舖變大，而Treasure Hunter則需要將神秘的火箭變大。在戰鬥方面，主角需要與動物合作戰鬥。主角的行動由玩者給予的，但動物則由電腦給予行動。在戰鬥中使用「SEAL」，就會將怪物封閉在SEAL裡。當捕捉成功其會變成自己的動物，而這些怪物的特技可以在戰鬥中領悟出來。另外，玩者可以利用通信Cable與朋友交換持有的動物。









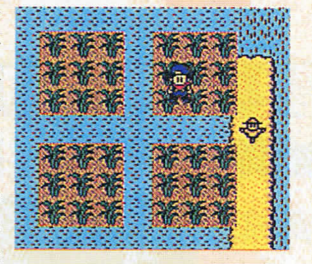


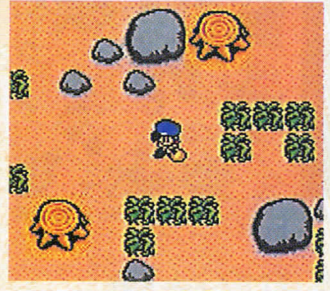
SRPG/COLOUR專用
生產商：VIS
發售日：9月29日
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆

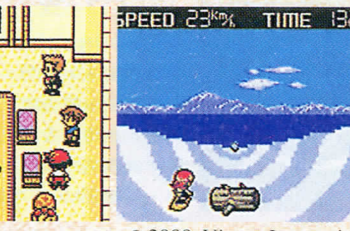
牧場物語 GB 3

男、女在牧場內相戀

大受歡迎的SRPG《牧場物語》系列，終於再次回到GameBoy之上，而且今次將會加入令人期待的新要素。在烈日當空之下，與用來耕田的馬和牛進行艱苦的耕種工作就是《牧場物語》的魅力所在。今集的故事加入了分開男、女主角的牧場生活，而二人慢慢地踏入相戀階段。其中玩者選擇男或女來進行故事時，故事和EVENT都會產生變化，而且擅長的工作和使用的ITEM麵有不同，完全地把N64版受歡迎的「結婚系統」實現在GameBoy上，最後過著新婚生活。在種植方面，今集加入一件「SCHOP」的新ITEM，將某部份的泥土掘起，令水得以引入田中，用來種植白米。在秋天可以將獲得的白米烹成飯來吃。除了牧場生活之外，亦可以在水族館觀賞魚群、或是進行滑浪等。









PUZ/COLOUR專用
生產商：任天堂
發售日：9月21日
售價：3800日圓
好玩度：☆☆☆

用POKEMON來玩PANEPON

POKEMON之對決

以名作《PANELPON》加上人氣的《POKEMON》，而變成這個新作《用POKEMON來玩PANEPON》。用非常可愛的POKEMON真是十分開心。當中的規則非常簡單，只要利用十字掣令畫面上的白色框框移動，而按A、B掣則會令框框內的方格向左、右轉動。當畫面上出現三個同樣方格連在一起便會消失。在這麼簡單的規則下，初次接觸這種遊戲的玩者亦可以輕鬆地遊玩。遊戲中會有Endless Mode和VS Computer兩個模式，而Endless Mode只要方格貼上頂點便會GAMEOVER，否則玩者依然可以進行下去。不過VS Computer是講究以連續消除方格令對方陷入危機。遊戲開始時，可以選擇的POKEMON暫時已知有6隻，而在畫面的右方出現，但對戰時亦會表示對方的POKEMON。



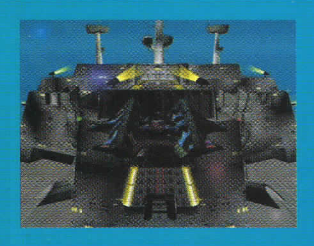


軟硬事件簿

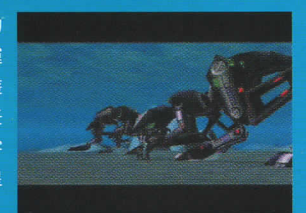
《Rollercoaster Tycoon》新資料片發售

Hasbro公布了超人氣遊戲的新資料片《Rollercoaster Tycoon：Loopy Landscapes》，新資料片中有新劇情和其他創新的點子來充實玩家的超級遊樂園。同時也會增加六個主題樂園，還有冬天樂園及郊區樂園可以選擇。另外30個新劇情包括了沙漠、寒地以及中世紀城堡等主題劇情，絕對讓人大吃一驚。除此之外，還有一些現在在英國國內的主題樂園也放在這款資料片之中。(IKI)

《Incomeing Forces》遊戲畫面

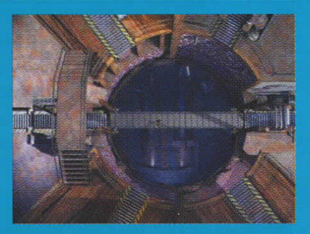






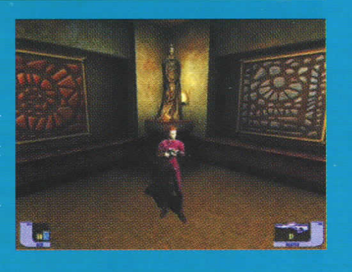
《Incomeing Forces》是一款任務型的動作遊戲，包含了策略與資源的管理運用。玩家扮演一位外星防衛軍的首領，遊戲目標很簡單，完成所有大大小小的任務，並且壯大自己的軍隊，然後與地球宇宙防衛軍進行一場決戰，以保衛自己的星球。(IKI)

《In Cold Blood》遊戲畫面



Developer Revolution Software公司公布了新遊戲《In Cold Blood》的畫面，這款遊戲的類型為間諜驚悚動作冒險遊戲，遊戲可以被歸為動作冒險的遊戲類型。這款遊戲希望推廣的對象為曾經是該公司的遊戲迷們，以及一些想進入冒險遊戲世界的新玩家。(IKI)

《Star Trek Deep Space Nine: The Fallen》遊戲畫面



Simon & Schuster Interactive公布，他們的第3人稱動作遊戲《Star Trek Deep Space Nine: The Fallen》將會在10月發售。原本這款遊戲預計在9月中推出，The Collective的開發者Doug Hare說，為了使遊戲能在PC及MAC上表現得更好，所以發售日會有些延期。(IKI)

《Peacemakers》遊戲畫面





Mathematiques Appliquees公布了即時戰略遊戲《Peacemakers》的畫面。這是一款非常具有野心的即時策略遊戲，目的是利用政治的力量來擊敗敵人，並非單純地消滅敵人。現在大家可欣賞一下這款遊戲的遊戲畫面。(IKI)

《Throne of Darkness》網站啟動

Sierra宣佈成立《Throne of Darkness》的官方網站，這是一款以封建日本為背景的動作角色扮演遊戲。網站中有遊戲畫面、開發速寫、可下載的開頭動畫、角色資訊和各式動畫，而遊戲詳細資訊、開發小組的簡歷還有討論區也是值得注意的地方。想知道更多的消息或是想看到有關遊戲的畫面，可以連結到《Throne of Darkness》的官方網站：「http://sierrastudios.com/games/throneofdarkness/index2.html」。(IKI)

《Metal Gear Solid》官方網站

微軟公佈了部分即將推出的《Metal Gear Solid》PC版之畫面及角色設定。在這新版本中，除了在動作上、諜報活動及戰術技巧上和原版完全一樣外，還會發現其他不一樣的特色，是原來版本所沒有的。PC版預計將會在今年九月在北美的各個零售店發售。想知道更多的消息或是想看到有關遊戲的畫面，可以連結到《Metal Gear Solid》的官方網站：「http://www.mgspc.com/」。(IKI)

《Cossacks - European Wars》官方網站

CDV已經同時在英國以及德國兩地發佈了新遊戲《Cossacks - European Wars》的網站(官方網站：http://www.cossacks.de/)。這個網站為玩家提供了關於這款即將推出的策略遊戲的所有細節，這些包括了遊戲的特色、國家、各式單位、以及建築物。《Cossacks - European Wars》預計將會在今年秋天推出，並且將會有超過85場提供給單人以及多人模式，發生在16~18世紀大規模的戰爭。(IKI)

INTEL DDR晶片組

INTEL首度自行研發的DDR晶片組在其開發者論壇(IDF)現身，這款型號為870 晶片組，將可支援DDR或Rambus架構，最快在年底前推出，870以支援伺服器產品為主，並不會違反INTEL與Rambus間協議，而市場預估，英特爾明年也將推出應用在PC市場的DDR晶片組。(IKI)

奧運與黑客

在悉尼奧運會舉辦期間，一組電腦專家將一天24小時全天候工作，以應付電腦黑客新的攻擊。由於近年來科技的迅猛發展，今年的悉尼奧運會將成為奧運史上電腦化程度最高的一次奧運會。來自39處比賽場館的數千項比賽結果，將全部以電子化格式保存，在悉尼奧運會官方網站上公布。據估計，這個奧運會官方網站屆時的點擊數將超過10億次。(IKI)



BY 隨風

比女性還媚—Gackt

讀者們好，本人隨風是也，我們又見面了！相信不少讀者都會留意有關日本明星、歌星的資料吧？因此今次我將會爲大家介紹其中一位大受歡迎的歌手—Gackt（本名：神威樂斗），Gackt原本是Malice Mizer樂團的主唱，後來於1999年1月，他決定離開樂團，獨自繼續他的唱歌生涯，並於同年5月發行第一張個人專輯…就讓我們看看現在的Gackt吧！







DEARS GACKT OFFICIAL WEB SITE

http://www.dears.co.jp/



GACKT的官方網頁，各位在這裡可以找到有關GACKT的最快最新消息。既然是官方網頁，當然可以加入GACKT的FANS CULB啦，而且更可直接SEND E-MAIL給他，當然能否收到他的回信就不知道了！另外，網頁中還有GACKT親手寫的留言，親自的意思是真的用筆寫，然後再SCAN入電腦中，想看看他真跡的朋友就不要錯過喇！最後，這個可是日文網頁來的，去前請先下載日語閱覽程式吧！

Gackt Compagnon

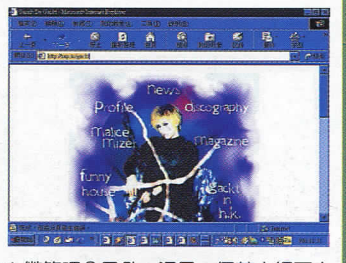
http://www.aax.mtci.ne.jp/~tatuki/gackt/



各位Gackt迷不能放過的網頁，因為這正是Gackt的WEB RING嘛！但這個WEB RING所收藏的網頁數量卻不是太多，而且大多是日文的，不過總比在搜查網慢慢找來得要好喇！若各位也有製作Gackt的網頁的話，記得加入這裡成為當中的一份子呢！最後，這個網頁是日文的，各位記得先下載閱覽程式呀！

GARISH DE GACKT

http://zap.to/gackt



此網頁的資料雖然不算太詳細，可是卻給人一種溫暖的感覺，因為這個網主很喜歡在相片的旁邊加上小評語，又或是介紹Gackt 的資料時，加一點個人的意見，不同於公式化的專門網頁，給人一種「人性」的感覺，亦覺得一邊看網頁的時候，此網的網主也陪在身邊！（笑）想必Gackt看到也會會心微笑吧？另外，這是一個英文網頁！

謎樣王子—Gackt—

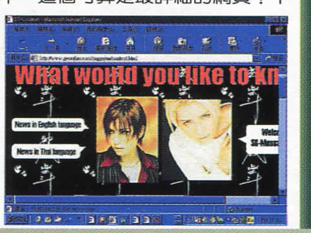
http://tacocity.com.tw/Gackt/



終於到中文網頁囉，各位是否等得不太耐煩呢？這個網頁中的資料尚算詳細，而當中最吸引人的，應該是關於Gackt的報導（應該是取材自台灣的報章）吧？同樣的新聞網主會找來不同報紙及雜誌的報導，不過最可惜的是，現在的報導不太多呢，網主請繼續努力吧！

Sawasdee Gackt

http://www.geocities.com/juggajun/content.html



筆者看過這麼多Gackt 的網頁之中，這個可算是最詳細的網頁！不但資料詳盡，而且圖片的收藏量亦十分高，不妨來看看，或者可以看到Gackt 的另一個面貌呢！而網頁設計亦很特別，是以Gackt 作為第一身（笑），帶大家參觀這個網頁的，Gackt 親自向大家介紹他自己，各位會否有一種很幸福的感覺呢？對了，這個網頁有英語及韓語選擇！

STILL ELEGANT

http://members.tripodasia.com.tw/gackt/index/



資料十分齊全的中文網頁，尤其是有關於Gackt 的資料，真的十分詳細，而且網主介紹得很有趣，看著也會忍不住笑出來呢！有關Gackt的訪問更是多不勝數，網主真的很用心搜集及翻譯，不喜歡看日文的朋友記得到這裡看看呢！而筆者覺得網主最利害的，就是竟連Gackt的電台廣播的內容都翻譯了，實在太利害喇，相信網主一定十分喜歡Gackt！

BY隨風

生產商：	昱泉國際
發行商：	第三波
發售日：	預定11月
遊戲類型：	RPG

新 神鵰俠侶

與小龍女共譜戀曲

金庸先生的名著《神鵰俠女》相信不少讀者都有閱讀過，書中的主旨並不盡是放在武鬥場面上，而是以描寫楊過及小龍女的愛情作為重心。故事中的楊過本是小龍女的徒兒，因此他們的戀情並不為世人所接受，但他倆皆是性情中人，凡事但求自己心安理得，只要不傷及別人，根本不用理會世人的眼光。所以他們在別人眼中雖然行事方法並不合理，可是卻活得消遙自在。

歷盡各項武術－

雖然《神鵰俠女》著重的是楊過及小龍女的戀情，但當中出現的武功，卻也是引人之處。像古墓派的武功陰柔嫵媚、而全真派的則是凌厲讓人招架不來。在遊戲中玩者將有機會體驗這些武學的精妙之處，所加上楊過自己的特色，如修練古墓派的武學時會把柔媚化為剛強，雖然拳法一樣，給人的感覺卻差天共地。(亦令楊過修練時不至於成為人妖吧？〔笑〕)

體驗楊過的一生－

玩者在遊戲中將經歷楊過的一生，由小時候楊過精靈活潑的模樣開始，到長大後跟小龍女相會，最後失去一隻手臂、卻因為幫助了不少武林人士而被稱為「神鵰大俠」。每個時期楊過都會有不同的心路歷程，例如小時候雖要為三餐而「偷扼拐騙」，可是卻無憂無慮；但後期他雖然成為萬人尊敬的大俠，但因小龍女不在身邊所以過得並不快活。玩者可以把自己代入楊過的角色，感受一下他的苦與樂。

其他事項？－

心水清的讀者應該已經知道此作跟推出了不久的《笑傲江湖》是同一間廠商推出，之前《笑～》曾作出了不少的宣傳，不知道此作會否也會強勢出擊呢？而廠房則表示遊戲很大機會可以多個版本推出，而且不同之處除了包裝之外，遊戲內容亦會有相異之處。到底是否會加入什麼新內容呢？真的很令人期待啊！GP

BY隨風

生產商：	明日工作室
發行商：	未定
發售日：	預定9月
遊戲類型：	TAB



虛擬人生

嘗試不同人生

上年曾推出過一隻名為《虛擬人生》的遊戲，它是以大富翁的形式的遊戲，以進入不同的「事件格」來讓玩者體驗不同的人生，不知道大家是否還記得呢？此作現在終於推出第二彈。今次的遊戲目的同樣是把最終魔王打敗，在面對最終魔王之前，玩者要先不斷提升自己的能力值，嘗試不同的工作，以令自己有足夠的能力打敗魔王。

遊戲玩法沒有改－

今集的玩法同樣是以擲骰子的方式進行，遊戲會在不同的時期更換版圖(例如角色長大了)。在版圖上會有很多不同的方格，每個方格的事件皆不同，當中有戰鬥、小遊戲、道具店甚至有關愛情事件的方格，玩者靠著經歷這些不同的事件，從而體驗不同的人生以及提升自己的能力值，而在遊戲最後則要面對最終魔王，你能打敗他嗎？



新職業「上市」！－

◆ 讀書人也是職業呢！

職業方面，今集同樣提供了多個種類供玩者選擇。相比起來，上集的種類較多，但都是很平凡的職業，而今集的職業雖然只有19種，可是卻是在現實中比較難、甚至沒機會嘗試的職業。當中比較特別的有各項強力皆十分強勁的改造人、又或是專門強佔土地的土地公、再不然就成為搶奪別人財產的強盜－空空兒等，試問這些機會在現實中有什麼可能做到？


◆ 成為神也可以？！

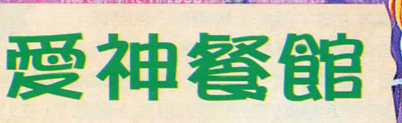
新怪物「出爐」！－


◆ 各項能力值都很強的弼馬溫

還記得上集的最終魔王阿修羅嗎？原來他還有很多「好兄弟」的，他們稱為「竹林七賢」，負責鎮守著不同的關卡。因此今集除了要在最後打敗阿修羅之外，亦要對付這「竹林七賢」，要加油呢！而普通的嘍囉級怪物也新增了不少，他們有各自的能力值，玩者除了要跟它們戰鬥之外，還有機會令它們加入成為玩者的同伴，讓它們在戰鬥中幫忙並為它們提升等級！GP


◆ 能力強但會被金錢收買的海界侍

大家一起來光顧吧！



BY 隨風

生產商：	火狗工房
發行商：	大宇資訊
發售日：	預定9月
遊戲類型：	SLG

如果閣下是一位留意香港同人誌，或留意香港電腦遊戲廠商的人，相信應該聽過《火狗工房》這個名字吧？他們所製作的《愛神餐館》，不但遊戲的程式由他們自己製作，而且連當中的角色、場景都是親自繪製的，水準亦非常高呢！各位是否有興趣一探《愛神餐館》這隻遊戲呢？現在就為大家介紹吧！

雖然單純但孝順—

《愛神餐館》中，玩者將會扮演一位名為拉杜的男孩。說起來，他的身世挺可憐的，因為他的母親從來都不願提起其父親的事，而且連一張相片都沒有，只知道父親的料理技術十分了得，可是其他卻一無所知。拉杜認為只為成為世界第一的「料理大師」，父親便會出現，於是便一直勤練料理，而天分相當高的他亦一直在村上名列前茅，更被皇家御廚推薦入讀最著名的料理學院，自此拉杜開始了他繁忙而充實的學校生活⋯



雖然每一天拉杜都要努力地經營餐館，可是每到星期天他還是可以稍作休息。各位可在這天邀請遊戲中其餘12位女角色一同外出遊玩，各位到底能否得到她們的心呢？另外，若女孩的好感度到了一個程度後，間時還會來餐館幫忙呢！

特別的經營方式—

遊戲的時間共有兩年，第一年將會讓拉杜學習各種各樣的知識，而第二年則是經營餐館的實習。在經營餐館方面，拉杜除了要好好學習新菜式以讓客人有更多選擇之外，餐館的裝修亦是重點之一，因為不同的氣氛可以吸引到不同的客人。若想學習到新菜色，則要看看是否有靈感，所有角色都有機會突然之間想到新菜色，玩者只要把菜式研究出來再放入餐單中就行了，當然所需的時間要視乎菜式的難易度。GP

BY 隨風

生產商：	GAMEONE
發行商：	智冠科技
發售日：	預定9月
遊戲類型：	SLG

女皇騎士團



早前在香港曾經推出過一隻名為《求婚365 II》的遊戲，大家是否還記得呢？而現在開發該作的廠商《GAMEONE》又有新作品了！而今次不再是大富翁的「追女仔」遊戲，而是戰略成份頗重的育成遊戲，各位又是否有興趣呢？

保護女皇的騎士—

故事發生於中古時代，一個科技及魔法共存的世界。在這個世界中有一處名為斯洛伐爾的地方，當中的統治者維蘭女王為了想孫女迪雅能在三年後順利繼任，於是便召集了一班女生成為新女皇的直屬親衛隊—「女皇騎士團」。經過一輪選舉後終於只餘下六位女生，而玩者則成為其中三位女生的領導員，以幫助她們在每年的「武鬥祭」獲勝為己任。



女皇的女性騎士團

好自為之！不要神憎鬼厭—

此作跟其他育成遊戲最大分別之處，是玩者必需同時培育三位不同背景的女孩子，以令她們成為「女皇騎士團」的一份子，玩者除了需要訓練她們的能力值外，亦要助她們跟遊戲中其他角色打好關係。另外，除了主線事件之外，遊戲中亦會出現不少支線事件，玩者在支線事件中的表現會直接影響女騎們呢，因此要小心應對。



戰鬥系統不可不知！—

遊戲中最重要的當然是戰鬥，此作的戰鬥將會以戰棋形式(ARPG)來進行，另外戰鬥系統中不但加入了「隊制影響系統」(GAS)，亦保有《GAMEONE》戰略遊戲一直源用的「預報系統」(TFS)及「硬食系統」(DHS)。GP



系統	內容
「預報系統」	在戰鬥前先介紹一下敵方形勢的系統。
「硬食系統」	強迫性令某位角色作出某種行動，例如主角必需為最弱的角色承受所有攻擊。
「隊制影響系統」	某個角色死亡後對其餘角色的影響。



唔做演員，唔做導演，做老闆！

BY 隨風

生產商：	明日工作室
發行商：	未定
發售日：	預定9月
遊戲類型：	SLG

時下最流行的娛樂是什麼？相信看電影一定榜上有名。可是各位又是否有興趣親自成為電影公司的老闆，由選片、聘請演員直至電影上畫，都親自企劃，領略一下製作電影的樂趣呢？尤其某大電視台才剛播完「影城大亨」，那種白手興家的滋味，又或者慢慢成名的感覺，都有機會在這隻遊戲中找到。

白手興家—

遊戲初期玩者將會得到一筆金錢以及一塊土地，玩者要用有限的金錢在土地上建築一間電影公司，並設置適當的建築物以令公司能夠順利運作。當中可以建築的建築物共有十種，而且每種都分成三個等級，玩者可以對建築物進行升級，隨著等級的提升，建築物的功能也會日漸俱增。另外，各位也要努力培訓好演員，以拍攝出好的影片，而宣傳、發行等工作也是不可或缺的，因為即使多好的影片，都要有支持者才會有收入嘛！



一步步邁向成功之路—

剛開始的時候玩者當然要先建一個總經理室來作管理之用，接下來就是接待室及會議室了，要找演員及提升員工忠誠都靠這兒，有演員後就可建培訓中心及娛樂室來讓演員們作訓練及休息。過了一段時期，可以開始拍攝了，便到攝影棚買好的劇本，再加上特技室的特技效果，好完美！製作出好影片後，發行室及產品推進室是少不了的，作宣傳嘛，最後，各位可以在資料室重溫之前所拍攝的電影及其票房。



腦作講



帶你入進另類三國世界

生產(發行)商：	中華網路(智冠科技)
售價：	68元(10月前不用收費)
遊戲類型：	ONLINE RPG
好玩度：	★★★1/2

遊戲簡介—

以三國人物作為賣點的多人連線遊戲，玩者可以成為三國時代的名君主的國民，亦有機會亦找到各三國英雄，跟他們切磋一番。當中玩者要以提升自己的能力值為目標，有機會成為所屬國家的官吏，更甚者還有機會可以晉見三國至高人物—漢獻帝。

優點多多—



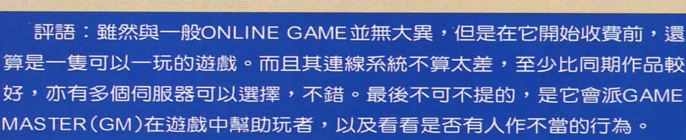
以繁殖後人來作為玩者的新人物這意念十分新鮮，而不能「自我毀滅」亦是一個好功能，相信可令玩者們更珍惜自己的角色。而操作方面亦尚算合格，流暢性不俗，而戰鬥時尤其方面。另外快速鍵用途大，而且說明充足，對新手有利。遊戲性不錯，而且升級、提升能力值等可讓玩者隨意分配，不同於一般連線遊戲的死板。最後，才68元的ONLINE GAME，你要往哪尋？！



慢慢練吧！—

跟大部份ONLINE GAME相同－發行初期連線品質不良，時常出現「自動跳出系統」。而玩法方面亦跟一般ONLINE GAME大同小異，雖有三國人物「存在」，但在遊戲初期作用不大。另外，經驗值又要用以升級，又要學習，又要升能力值，該怎辦？而且可攻擊對象甚少，對新手來說升級甚困難。最後，把資料設定好並儲存在後，重新開始時竟給我「打回原形」？算什麼意思？





評語：雖然與一般ONLINE GAME並無大異，但是在它開始收費前，還算是一隻可以一玩的遊戲。而且其連線系統不算太差，至少比同期作品較好，亦有多個伺服器可以選擇，不錯。最後不可不提的，是它會派GAME MASTER(GM)在遊戲中幫助玩者，以及看看是否有人作不當的行為。



Yager

Yager Development公司目前正在開發的一款未來風格很重的飛行戰鬥遊戲，代號也如同該公司的名字為《Yager》，而大家亦可在網上取得最新的遊戲資料與遊戲畫面。

TEXT：IKI

發行商：	THQ
發售日：	2001年春季
遊戲類型：	STG
系統需求：	WIN95/98

未來的世界‧‧‧‧是地獄？



遊戲特色

代號《Yager》遊戲是Yager Development公司的處女作。玩家將置身於一個類似月球表面，充滿著工業廢棄物，到處殘破的廠景中，更糟糕的是還充斥著隨時可能隨地冒出來的戰鬥機器人。在單人模式，玩家就化身為複雜嚴謹的科幻角說中的主角，需要完成許許多多的任務。任務從護衛運補船，以至到與敵人在空中纏鬥‧‧‧‧可說是林林總總，包羅萬有。在殊死戰模式(deathmatch)中，玩家可以玩到所有目前多人遊戲中的各種玩法，還包括多種團體戰術的合作模式。《Yager》將由THQ公司發行，且將在ECTS中展出。如對本作甚感興趣，請留意本刊，我們將為各位作繼續的報導。

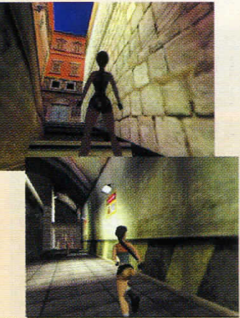
TEXT：IKI

Tomb Raider Chronicles

盜墓者的冒險歷程

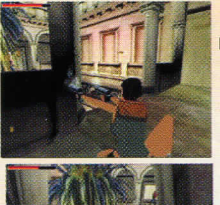
發行商：	EDIOS
發售日：	2000年11月
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

在近年的PC遊戲史上，《Tomb Raider》系列絕對可稱得上是經典之作，打從首作起每集也賣至滿堂紅。最近，其製作商Eidos公司在網上公佈首批《Tomb Raider Chronicles》的遊戲畫面。



遊戲內容

《Tomb Raider Chronicles》將有四段蘿拉妹妹未為人知的冒險故事，每一段故事都是不同的冒險歷程，同時也告訴玩家一點關於蘿拉妹妹的過去。遊戲的時空背景發生在前作《Tomb Raider IV：The Last Revelation》的後幾天蘿拉的喪禮上——她的屍體尚未被人發現‧‧‧‧。





遊戲編輯器

遊戲將免費附贈一份Core Design製作公司的關卡編輯器，讓玩家自行創造新的冒險。由原來的設計小組製作，且改良數次的關卡編輯器是專門給遊戲系列使用的。該小組已經接到數以萬計的玩家要求釋出這個編輯器，Core Design目前正努力改版，以配合玩家使用的方便性。這個改版的編輯器將讓玩家享有與設計小組一樣的高級軟體。

這個軟體包括了入門解說，讓玩家能夠熟悉每個設計關卡的工具。Core Design以及Eidos都計劃了未來以專門網站提供設計建議、疑難解答、以及下載像是貼圖以及敵人的資料更新檔案。

TEXT：IKI

Mission: Humanity

超過100軍種的即時戰略遊戲

發行商：	Techlands
發售日：	2000年第4季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

本刊有來自於Techlands即將發表的科幻即時策略遊戲《Mission: Humanity》的細節和遊戲畫面。《Mission: Humanity》是一款將同時需要邏輯思維、適當的科技發展技術、與在一些前線和多重的行星中發展即時戰爭技巧的策略遊戲。玩家將控制人類的武力去報復來自外星人的攻擊，或者是扮演外星人的角色來保護他們的星系。







遊戲特色

這款遊戲新的遊戲特色：球狀的地圖沒有起點與終點，這些將提供給玩家很多新的可能性和策略(特別是在多玩家對戰模式)。每個行星的發展高度地依賴其他行星的環境。不論玩家在每一個行星上創造、或是做了什麼，都將會影響遊戲的後續發展。軍事單位的配置提供玩家多變的戰略與各種不同的方法來擊敗對手。在單人模式中唯一的遊戲策略是儘可能進入敵人的主基地和指導戰鬥。遊戲中擁有超過20個行星和100種軍種。多人連線模式最多可包含八名玩家同時進行戰鬥。《Mission: Humanity》是由Eon Production所發行，並且預定將會在2000年第4季發行。

TEXT：IKI

Giants: Citizen Kabuto

發行商：	Planet Moon
發售日：	2000年10月
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

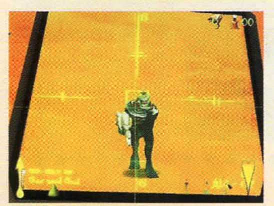
混合ACT＋AVG要素的遊戲





《Giants: Citizen Kabuto》故事是發生在一個行星上被稱為Island(小島)的地方，那裏有3方勢力(應該是2個集團與一隻巨獸)在爭奪統治權。遊戲是由Planet Moon在開發，過去是Shiny的成員，曾負責過像是《MDK》與《Earthworm Jim》等遊戲。

ACT＋AVG的混合要素





《Giants》將會有出色的畫面及許多的動作。在單人遊戲中，這會是個第3人稱ACT／AVG並混合形形色色的任務，需要各個可供玩家操縱的角色去完成。多人連線遊戲，從另一方面看來，是一款組隊死鬥並包含即時戰略遊戲的基地建設要素之混合。





遊戲角色

Meccs可以使用許多的兵器，像是小口徑手槍以及獵槍，不過打出來的子彈像是火箭；還可以裝備噴射背包讓你到處翱翔。在多人連線遊戲模式下，Meccs必須要保衛基地，不過首先必須要捕獲Smarties來讓他們幫你建造。你必須要供應食物給Smarties，這可以透過獵殺Vimps(算是Island上面的牛)並把肉帶回到基地來做到。當基地成長時，Meccs就能獲得更棒更多樣化的武器與特殊的背包，包括可以讓一名Mecc偽裝成樹叢。

像仙女般的Sea Reapers，可以裝備有刀劍與許多種類的弓，包括了自動導向與狙擊弓，並且可以施放許多種法術，包括像是瞬間移動、防護罩以及火球術等成堆的法術。Reapers以可以召喚龍捲風與許多種生物，像是海妖等。

Kabuto是野獸力量的主宰。聳立在大地上的Kabuto，可以撿起他的敵人，並可選擇要吃掉他們、把他們丟到小島的另一端，或是把他們釘在牠身上的尖刺上，等晚些再享用。牠也有少許的武器，像是強力的吼嘯以及如摔角方式用身體，壓扁敵人。透過獵食Smarties，Kabuto可以長出後代子孫使喚去抓Vimp來享用。





TEXT：IKI

Kingdom Under Fire

發行商：	G.O.D.
發售日：	2000年
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

《WARCRAFT》系列的翻版?

《Kingdom Under Fire》絕對會跟以往其他即時戰略遊戲有極大的差異與變化。而最基本的差別是《Kingdom Under Fire》結合了《WARCRAFT》系列的SLG與《DIABLO》系列的RPG元素，並且讓這兩種遊戲類型巧妙的結合在一起。遊戲畫面完全以2D模式表現，可是卻出奇的華麗。多達120,000張畫面，運用大量的光影效果與多層次的背景，讓遊戲的畫面看起來就像絢麗的圖畫一般。

即時戰略遊戲

即時戰略遊戲模式中，將提供玩家兩大戰役共四十場規模大小不同的戰術戰鬥。策略模式的生產建構方式則運用大家所熟悉的規則，像鐵用來建造物品、黃金用來訓練部隊、食物用來餵飽人民、法力多寡影響可使用的魔法與技能等等，相當容易熟悉上手。在遊戲中運用的戰鬥單位多達70種。每一支部隊都有其獨特的能力與戰鬥方式，部分的部隊甚至會在戰鬥經驗達到一定水準後獲得新的特殊能力。而在兩大陣營中，暗黑戰團多半使用較具侵略性及自殺性的攻擊方式；人類聯盟則比較傾向防禦態勢。





角色扮演遊戲



遊戲中共有7位英雄人物，他們各是一方的霸主，其中光明陣營及黑暗陣營各有三位英雄，而第七位英雄人物則在正邪之間徘徊。玩家可以選擇遊戲中的七位英雄之一，進行一段冒險任務，在此總共有七段不同的冒險故事供玩家進行。遊戲進行的方式是類似《DIABLO》的操作模式，而整個冒險的表現，就像敘述故事一般逐步發展。期間玩家可以獲得許多威力不凡的武器裝備及物品，並且必須在多達十四層的地下迷宮和洞穴中進行你的冒險旅程。而隨著經驗的累積玩家所扮演的英雄角色也會因此提昇等級、獲得新的特殊能力，藉以完成任務。在戰役與冒險中也會遇上其他的英雄，此時彼此間的恩怨情仇將一一呈現在玩家眼前。GP





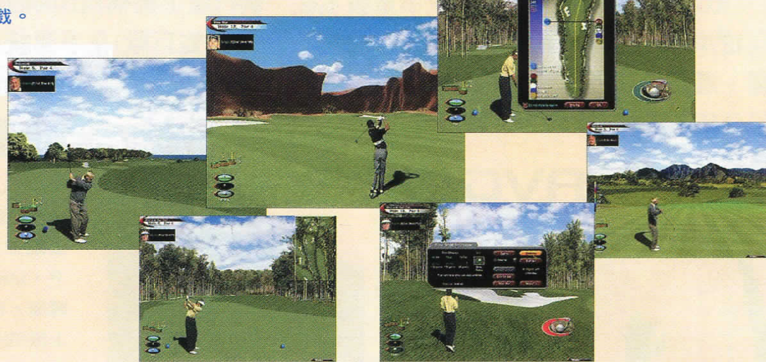
TEXT：IKI

Links 2001

發行商：	Arnold Pelmer
發售日：	2000年10月
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

超真實的高爾夫球遊戲

Arnold Pelmer再度重新踏上《Links 2001》的果嶺了。配合全新的引擎、更真實的圖像、以及可自訂的選項，《Links 2001》將為玩家帶來全新的超真實高爾夫球電腦遊戲。



挑戰公開賽冠軍！

這次PGA傳奇人物，將與1999年PGA冠軍賽挑戰者Sergio Carcia，以及兩屆美國女子公開賽冠軍Annika Sorenstan同場競技。球場將包括St. Andrews，這是由Arnold Pelmer設計位於聖地牙哥的球場、加拿大的Chateau Whistler球場、夏威夷群島的Princeville Resort球場、以及虛幻的球場Mesa Rojo，坐落於美國領土的四個角落。遊戲中包括Arnold Pelmer球場設計軟體，將讓玩家使用這個與開發小組相同的工具來設計球場。PC的高爾夫球玩家將可望在今年10月踏上《Links 2001》的球場揮杆。

TEXT：IKI

Star Trek: New Worlds

發行商：	INTERPLAY
發售日：	2000年8月
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

《Star Trek》新遊戲！

《Star Trek》又將有新遊戲上市了，這次是由Interplay所製作的即時戰略遊戲《Star Trek： New Worlds》。讓玩家們先來看看這款遊戲的遊戲畫面。



遊戲任務

Klingon、Romulan和地球聯邦在《Star Trek：New Worlds》中再度狹路相逢。這是一款以地面戰役為主，讓玩家有機會來體驗一下在星際邊緣征戰的即時戰略遊戲。遊戲總共有25個任務，玩家們在遊戲中可以建購基地、開採資源、研發新科技，同時還要抵禦敵人以不同載具的入侵。這些載具包括有聯邦的Phaser戰車、Klingon人的機動炮車(Mobile Disruptor Battery)、羅慕蘭人的隱形坦克。玩家不僅可以控制建築物的興建和載具的配置，還會有一群專業技能的夥伴，伴著玩家一關一關的征戰。等到遊戲上市後，玩家們就可以放心大膽的到沒有人到過的星際邊緣闖蕩一番了。

TEXT：IKI

Crime Cities

發行商：	Eon Production
發售日：	2000年第4季
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

罪惡都市

Techland公司目前正在進行一款以未來為時空背景，類型為動作射擊／飛行模擬的遊戲《Crime Cities》，而我們有第一手的詳細報導與首度曝光的遊戲畫面。遊戲發生的場景分布在四座城市，遊戲內共計有100個任務。



打擊Pandemia星球

《Crime Cities》是一款快節奏的動作射擊／飛行模擬遊戲。遊戲中的城市和《Blade Runner》(《銀翼殺手》)中的城市十分相似。在城市裡玩家將扮演意圖滲透犯罪組織的臥底幹員。玩家必須經歷被生命中信任、尊敬的人的黑函攻訐、背叛，甚至是出賣，在遭受打擊之餘還必須冒險到一個幾乎被人遺忘的星系，摧毀被黑社會所控制的Pandemia星球(一顆專門監禁罪犯的殖民星球)，以及它的衛星。《Crime Cities》預計今年第4季由Eon Production發行。如對本作甚感興趣，請留意本刊，我們將為各位作繼續的報導。

信長之野望 嵐世紀

TEXT：MARKS

德川能否再次平定天下?

發行商：	Koei
發售日：	預定今冬
遊戲類型：	SLG
系統需求：	Windows95/98/Me/2000

距離決定豐臣家滅亡，及德川家掌握天下霸權的關原之合戰已有400年的今天，為了記念這個日子，所以KOEI公佈其最受歡迎系列之一的《信長之野望》最新作「嵐世紀」。今次的「嵐世紀」與之前9個作品有很大的分別，因為把遊戲中的戰役場面中加入令FANS感到非常真實的REAL TIME形式來進行，這樣各FANS將會感受到從未如此刺激的《信長之野望》。

補給地點

今次《嵐世紀》的最大注目點就是把戰役的重要性加強。加入的REAL TIME形式，將可以做到從前交替移動、攻擊的TURN制不能帶給玩者的刺激，因為今次玩者可能會被敵方從新組成的軍隊來一個突襲，一時不能的反應而使全軍覆沒，所以嵐世紀的重點不是非常強大的軍隊，而是玩者的快速的應變能力，樂趣亦是從這些此了不到的戰況中得到。此外，戰役地圖方面亦加入了補給據點的新要素，來支援每場漫長的戰役，因為部隊的士氣值亦是勝敗的關鍵，而部隊經過的時間越長，消耗的宜氣值亦會越多，所以增加補給據點便是為了回後士氣值。



七大勢力



在戰國時代的時候，除了不同的軍隊之外，今次在「嵐世紀」新加了七種勢力作為遊戲中內政的新要素，其中包括朝廷、幕府、寺杜、國人眾、忍者眾、水軍眾、自治都市，雖然他們不是敵軍，但卻可以關乎國家的興亡，例如：不屬於任何軍事勢力的自治都市，擁有物資流動路線，可以影響槍械的買賣。如果可以靈活地運用這個要素就能輕易奪得天下。

追加新機能



《嵐世紀》除了增加系統方面的要素之外，在遊戲的機能方面亦有照顧到，因為POWER UP KIT加入了一個武將登錄機能，這樣讀者就可以於Koei在互聯網上開設的遊戲網頁—「GAMECITY」，而讀者則可以在當中作交換原創武將的DATA，而這個只是暫時的機能，最後版本會不會有其他功能相信遲些才告訴給各位了。

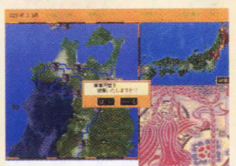
天下統一III

TEXT：痴心

發行商：	TGL
發售日：	預定9月發售
遊戲類型：	SLG
系統需求：	JWIN95/98

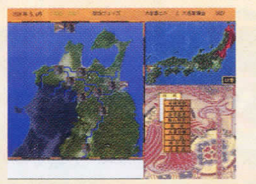
關原之戰400周年記念特別製作!

日本戰國時代一場激烈的戰役「關原之戰」距今已有數個世紀，起因源於豐臣秀吉與德川家康為爭天下之霸權，在關原展開激烈的戰鬥。今年剛好是此戰役400周年，所以SYSTEM SOFT特別製作該公司的名著《天下統一》的第三集以作為記念，讓戰國迷再次投入於數百年前的兵戎之爭當中。



SYSTEM SOFT不朽之名作

在第一集《天下統一》推出之時到今天已有10年歷史，可謂一個長壽的戰略遊戲。在今回的第三集中，軍隊的強弱要素有兩種，一個是士兵自身的能力，另一個是代表部隊機動力的動員率。動員率高的部隊有驚人的作戰能力，在1 TURN裡面可發動兩度的攻擊。譬如自軍已經成功突破敵城，動員率強横的部隊可在同一TURN中繼續進佔對方的陣地。

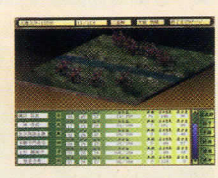


◆ 如城池跟鄰近地方有道路相通，敗走的敵人有機會從之而逃脫。

資料全面強化

今回《天下統一III》亦比前作第二集的資料更為豐富及廣泛，各個項目的詳細程度顯出開發者細緻的籌劃心思。武將數目是上集的3倍，總共2000個人物在遊戲中登場。城池數目增加致兩倍達600座之多，屬國數目亦達至63個州郡，而EVENT數目更有40項以上，可謂戰國歷史遊戲之中最詳盡的資料庫。

兵農分離



在前作的地圖戰略畫面中，一年裡面共可分成春夏秋冬4個TURN。在《III》裡面則增加至6個TURN數，增加玩者實行各項指令的機會。新作中引入改善了兵農分離的概念，在農業的繁盛期和休閒期會影響著士兵的動員率。比方說在5-6月和9-10月期間是農業繁盛期，對動員率的影響較少，在此時進行戰爭則會較為合適，兵士的攻擊力仍可保持一定水平。

TEXT：MARKS

PRISM HEART

發行商：	PAJAMAS
發售日：	9月22日
遊戲類型：	SLG/18禁
系統需求：	Windows95/98/2000



騎士修練旅程開始！

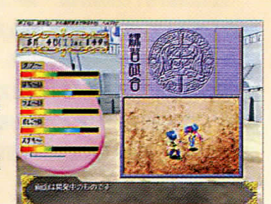
進入這個9月裡，令人期待的戀愛遊戲—「PRISM HEART」終於在月尾正式發售，今次遊戲會設有初回版，使遊戲更值得收藏。在被稱為「風車王國」的WINDOWLAND王國裡，每三年就會舉辦一次騎士選拔大會，而在各地方大會的優勝者都會集合在王都內。最後4名參賽者會擔任新騎士，而優勝者更可以得到封地。雖然主角一馬斯迪路在總決賽輸了，但因優勝者受傷而不能參加，因此馬斯迪路便成為地區代表。接著馬斯迪路便要在距離大會的一年間於王都的風車亭進行修練，故事亦這樣開始了。



騎士修行



雖然大部份的時間用來追女孩，而最後與心儀的女孩白頭偕老，但遊戲亦有另一個目的就是成為三年一度的第一騎士。最後就算對方有多愛自己，不能成為第一騎士的話，都不能令喜歡最強最優秀的女孩心動的，因此修練是有必要。遊戲中會有「劍術」、「騎士道」、「體力」三個基本指令，由於這只可少少的提升多個能力值，所以亦有專門提升某個能力值的專門指令。玩者在這個修行是不會感到沉悶的，有最喜歡自己的女孩陪同修練，簡直令人精神充沛。



表情豐富



在遊戲中，讀者當然不時會約會不同的女孩逛街，而其中二人之間的對話將會影響女孩對自己的感覺。每次在交談時，女孩都會有做出不同的表情，表露自己的內心感覺。每個女孩都會有五至七種表情，基本有憤怒、開心、失望、面紅等，從中可以了解女孩的個性，令自己更有把握追求心儀的女孩。

初回有禮送



在今次《PRISM HEART》的初回版中，將會附送有非常有特色的「陀錶」，而錶面上的圖案正是《PRISM HEART》的LOGO，令這個陀錶的收藏價值更高。此外，陀錶亦會在遊戲中出現，作為一件充滿記念性的ITEM。

腦人谷

TEXT：痴心

FARLAND ODYSSEY II

闊別7年再次踏上歷險旅程

發行商：	TGL
發售日：	預定9月發售
遊戲類型：	RPG
系統需求：	JWIN95/98

自第一集《FARLAND STORY》推出以來至今已有7年時間，系列中各款作品一直都受玩家們歡迎。今回最新的主角名叫由莉（ユニ），是個擁有硬朗性格的女子。在過去的《FARLAND SAGA時之道標》之中主角為嘉蓮（カリン）的少女冒險家，故事描述她在戰鬥中成長的心路歷程。

今作的主角跟以往也是一樣有著硬朗的性格。由莉自小便因戰爭失去親人成為孤兒，長大後為了爭扎求存而當上了僱傭兵，在稱為迪露達里亞（デルタニア）的土地上過著軍人的生活，與敵國軒喜特（ハインガルド）的展開激烈的戰鬥。



◆本作品以由莉和史柏兩人為主，描述他們在戰鬥中的成長過程。



◆地圖畫面中的角色們。

炎、冰、風、雷、聖、闇六大元素

與前作相同，戰鬥的要訣在於元素系統方面。炎、冰、風、雷、聖、闇6種元素，即是遊戲中的6種魔法，每種元素因其屬性而各自互相制衡。例如水元素跟火元素兩者有所衝突，屬水性的魔法會克制著屬火的魔法。在戰鬥的時候，玩者可選擇團體戰的全員進攻，與同伴作合體攻擊，同一時間發動不同元素作戰。



◆戰鬥形式以TURN制執行，角色的同伴可同一時間攻擊。



◆不同屬性的元素有著不同的效果。

ODYSSEY中的角色們



TEXT：街機人——痴心　　鳴謝：機城

近期八月尾九月頭的時間並未有很多新的街機遊戲推出，各大機鋪都未有入貨，市況稍為平靜。這也難怪的，在臨近同學們開學的大日子，各大遊戲廠商都讓各GAME迷的手指先休息一下，收拾心情重返校園，待9月尾、10月的時候才會有更多新作品推出市面。不過在這月份也不是完全沒有好的街機遊戲，好像今期為大家介紹的《SLASH OUT》和《Dance Dance Revolution 4TH MIX》便是近期機鋪人氣之作。

《SLASH OUT》

SEGA發行的3D動作打鬥遊戲《SPIKE OUT》已推出了近兩年時間，但市場上還未有另外一款3D動作打鬥遊戲可以取而代之，如今SEGA推出《SLASH OUT》正好吸納這班《SPIKE OUT》用家。《SLASH OUT》跟《SPIKE OUT》有很多相似的地方，都是全方位360度多方向移動遊玩，而操作方法也大同小異。不過說到故事內容兩者則有很大分別。《SPIKE OUT》講述的故事以現代為背景，角色主要使用拳腳功夫與對手打鬥；《SLASH OUT》則以西方中世紀為背景，主角們都手執武器與敵人作戰。

古裝造型

遊戲有好幾位角色供玩者選擇，全都以古代服飾的造型為主。SLASH的造型最為普通也最為人受落，滿身肌肉拿著一把粗大的劍刃斬殺敵人，一副「主角相」的模樣。美女角色LUNA衣著性感，動作敏捷是最大的優點。另一位是手持斧頭，重攻擊力量型的角色AXLE，能力值可以說是跟LUNA剛好相反，力大無窮但行則較緩慢。還有一位日本忍者KAMUI，造型凶悍而有型，留有一頭秀麗長髮，單手反方向持著東洋大刀，斬殺敵人的招式凌厲流暢。

奪取寶石　提昇級數

《SLASH OUT》最大的特點，是在打擊敵人的時候會有寶石從他們身上飛彈出來。寶石數目相當於RPG的經驗值，玩者要不斷奪取那些寶石來幫助昇級，而角色昇級的速度差不多以倍數地漸次遞增。例如LEVEL 1昇級至LEVEL 2需要500個寶石數目，LEVEL 2昇級至到LEVEL 3便需要1000個，如想昇級至LEVEL 4時便需要2000個寶石。



《Dancer Dancer Revolution 4TH MIX》



今次最新一款《DDR》會有日本和海外兩個版本，海外版的行貨和水貨的日版會同時抵港。一般價錢由6元至10元一局不等，要看哪一區的機舖而定。日版與海外版的畫面大致上也一樣，系統分別不大，跟《3rd MIX》不會有什麼分別。今集和以往前系列一樣除了一人使用4個腳掣的模式外，當然也有讓玩者挑戰高難度的DOUBLE模式，一人同時使用1、2 PLAYER兩邊一共8個腳踏遊玩。人物方面兩個版本都是一樣，有20個角色選擇，而每個人物都有多首特定歌曲供玩者挑選。在今集裡同樣有一項「BATTLE」模式，可使指示箭咀在畫面裡到處飛馳。

最新曲目

每次《DDR》推出新的一集都會收錄多首新的歌曲，今次當然不會例外。《4TH MIX》的歌曲數目突破過百首之多，是跳舞遊戲之冠。日版可玩到超過120首，而海外版的則較少，歌曲只有110首。在這裡跟大家透露部分新的曲目，當中包括：DREAM A DREAM、EAT YOU UP、IN THE HEAR OF THE NIGHT、KICK THE CAN、MUSIC、NIGHT IN MOTION和NINZABURO等等。





街頭GAME霸王 ZERO

TEXT：莫名
TEXT：維也納

新作出場新現象



最近格鬥大作《CAPCOM VS. SNK》之試版經已到港，然而玩家的回應雖然只是好壞參半，但然見到一天要換三次錢箱的豐收奇景。掛名試版，實質和日本的試版可謂完全不同，因為本港玩家所玩到所謂試版通常都是100%的完成版；那測試的是甚麼？便是給予機舖老闆們看看遊戲的反應，代理商從而作出一個合理的訂價(通然是否合理是見人見志)。

近半年，無數大作都令內業外人仕大跌眼鏡，在試版時的收入往往和實質推出時有莫大分別，而且玩家們的評語亦會有微妙變化。每當有新遊戲試玩的時候，十居其九的玩家都會說相當好玩，而且亦有「長期供養」的引子，但是當遊戲實際推出的時候，往往變成「遊戲變化不大」、「兩下子便玩膩了」；反過來說，很多台灣或是日本小型廠商所推出的遊戲，完全沒有任何的宣傳和試玩，但是當推出時依然有相當不錯的收入。這樣是否代表著所謂的「大作」，其實只在於宣傳上多幾個賣點，而遊戲性其實並非特出、創新呢？

奇板再度突出

不知道大家有否到過尖沙咀金星或是旺角中旅社旁的標準遊戲機中心，最近多了一隻名為《Mission Craft》的發機射擊遊戲，而這遊戲的焦點所在便是名稱中的「Craft」；相信不少有玩電腦遊戲的讀者都有聽過《Star Craft》這個實時戰略遊戲，而這隻《Mission Craft》便是利用了這個遊戲的「部份」圖案來構成的。就筆者所知，此遊戲是由台灣某開發商所開發，遊戲系統並無新意，而且更利用了名作的圖案、機體設計，給予玩家的第一反應便是「笑」。但是話又說回來，云云遊戲當中，能夠令玩家留下深刻印象這一點，完全成功地做到了；而且收入還相當不錯，看來現時的街機市場仍有不少的生存空間。

逆移植理論



SEGA為DC推出的模擬駕駛遊戲《東京巴士案內》，剛推出時本港已有多位業內人仕笑道逆移植首選，果然，不出一年便推出街機的版本。原因其實非常明顯，DC和NAOMI的互換性共不如大家所想的方便，就筆者所知，一隻街機遊戲移植至任何家用機，開發部大約有90%以上重新製作、開發，然而如果以DC或NAOMI開發的話，則不必考慮移植的問題，甚至乎不必考慮遊戲是DC還是NAOMI；簡而言之，開發部只要開發、工作一次，便可以在兩個不同的平台及場上推出，《東京巴士案內》便是近期令街機場注意的逆移植作品之一。

由此可見，互換性對開發商而言是相當重要及用的一環；CAPCOM對市場的全面性一向極為重視，能以最少的成本達到最大的收益，當然是最佳的選擇。這樣，要理解CAPCOM為何對DC如此支持實在非常容易，或許不久的將來，街機市場只會出現兩大派別PS、DC。

何點多BUG?



當大家都熱情於《KOF 2000》的同時，亦有不少玩家去重回《KOF 98》、《KOF 99》的懷抱。原因不外乎是幾個：新意不足、系統不佳、平衡不夠。前兩者都不是點所在，因為只要玩家細心欣賞、享受遊戲的話，便會發現到《KOF 2000》其實是有相當多的新增元素，而且亦有無盡的變化和樂趣。但是，資深的機迷都知道，越繁複、越多的元素集合，便越難將平衡度調至最好，而這一點更是《KOF 2000》的死穴。多不勝數的無限連續技，任何情況下都會出現的STRIKER，種種「奇景」隨時發生；感覺不再是格鬥遊戲，而是兩位玩家對戰的動作遊戲。但是，本港不少玩家確是喜歡這種樂趣，怪不得《KOF 2000》在港、日兩地之反應如此天壤之別。現時無限連續技累積總數已超四十，Test Player及Debug小組的工作能力實在令人驚訝。



外賣到！日本全新街機速遞！



小消失一排，都係因為要開多幾條日本情報線，而今期終於都有少少成果過大家睇！廢話唔講多，首先就係SNK開發部最近之發表實在令人耐人尋味，開發本部個宣傳部代言人奧野 大介先生，就話今個夏季《KOF 2000》成為了格鬥遊戲的主流，隨著夏季的過去，熱情亦開始下降，而在這段期間，《CAPCOM VS. SNK》將會是大家的熱愛首選。似乎SNK方面真係對《KOF 2000》唔係有太大期望喎。

另外一單料就係KONAMI又有一大推音樂遊戲推出，不過暫時就未見到有新題目，全部都係續篇作品。玩時已發表之遊戲分別係《beatmania II DX 4th style》、《drum mania 3rd MIX》、《pop 'n music 5》、《GUTAR FREAKS 4th MIX》、《pop 'n music ANIMELO 2號》以及《KEYBOARD MANIA 2nd MIX》。全部都係續集？係呀，暫時就發表以上名單，不過小弟就深信am show會有新作發表，不過睇怕都唔到會場都唔會知咯。而SEGA方面，半年前講過之新類型賽車遊戲《NASCAR ARCADE》，終於都決定在AM SHOW亮相，鐘意煲賽車遊戲的話不妨留意此作，因為日本方面好似都幾睇好此作，隨時人氣爆發作品之一。







日本比特別多

講開大作，日本方面宣傳遊戲的確有一手，單單舉行比賽都差唔多個個月都有，最近就有《WOLDS KICKS》比賽剛剛完結，仲玩埋4人隊制，實行球隊鬥球隊；而會舉行之比賽則有《CAPCOM VS. SNK》、《GUILTY GEAR X》、《Mr. Driller 2》。所以話日本打機，一定有機會俾過你參賽，唔怪得之咁多玩家會花咁多時間金錢去煲機啦！講返香港，現時所知《CAPCOM VS. SNK》就會於10月6日舉行比賽，有心人想參賽？就要留意本刊之報導啦。



SEGA又出事喎

《SLASH OUT》見晒街就係人知，而且個個都話隻GAME點好玩點好玩，不過可能隻GAME繼承得太好，所以有唔少高人都可以一局玩返半粒鐘，勁！但係話又說回來，個個玩家都係咁，咁就出事啦，事關塊板大約係15K，而根據現時之玩家技術，睇怕無半年都唔駛回本，所以話，有時隻GAME好玩易玩，同實際收入係唔一定成正比，又一個反面教材(對D老闆咪講)， SEGA萬歲。另外，線報所知SEGA有一隻立體格鬥遊戲開發中，不過現時仍未發放過任何資料，相信最少都要出年先至有實GAME睇，不過話唔定今次AM SHOW都會有片睇都未定。

又係AM SHOW！

唔知大家有無留意本刊之報導呢？每年一度大型街機遊戲展AM SHOW將會於9月21日至23日舉行，一如往年，都係於日本國際展示場舉行,基本上都係無乜特別。不過今年唔知玩乜，東京GAME SHOW同AM SHOW接住舉行，所以如果閣下有充夠銀彈的話，過去三、四日就可以一次過睇晒兩個SHOW，24號當日於東京GAME SHOW內仲有《CAPCOM VS. SNK》日本全國大賽舉行，你話係唔係唔去唔得先！小弟就會過去望一望，睇睇今期日本方面興D乜，等小弟搵料都唔駛咁辛苦都好。GP

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找到有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。

（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購之期數）

遊戲誌尊賣店地址：

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067　　傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去60期遊戲索引

收錄期間：74～134期

遊戲名稱	機種	攻略期數
ACT		
ARMOREO CORE 2	PS2	133-134
ARMOREO CORE MASTER OF ARENA	PS	95
BUGS BUNNY LOST IN TIME	PS	106-108
DRACULA惡魔城默示錄	N64	95-96
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION	SS	96
MEDIEVIL	PS	88-89
METAL GEAR CHOST BABES	GBC	127
PAC-MAN WORLD	PS	113-114
POWER STONE 2	PS	127-128
ROCKMAN DASH 2	PS	126-128
SHADOW TOWER	PS	80-81
SILENT HILL	PS	94-96
SPRIGGAN~LUNAR VERSE	PS	104-106
SOINC ADVENTURE	DC	91
STRIDER 飛龍1&2	PS	122
新時代劇ACTION羅刹之劍	PS	100
新世紀EVANGELION	N64	105
東巴!THE WORLD ACVENTURE	PS	113-115
惡魔城默示錄外傳	N64	118-120
真·三國無雙	PS2	134
盜墓者3	PS	89-92
捉猴呀	PS	105-107
ARPG		
BRAVE FENCER武藏傳	PS	80-82、84
BRIGHTS	PS	112-113
CHRONO TRIGGER	PS	113、115
DEWPRISM	PS	112-114
ELEMENTAL GIMMICK GEAR	DC	103、106
EVERGRACE	PS2	126-128
GAME MAKER	PS	86
SORCERIN~七星魔法之使徒	PS	126-128
TALES OF PHANTASIA	PS	91-94
聖劍傳說LEGEND OF MANA	DC	106-108
特撮冒險 SUPER HERO 烈傳	DC	133-134
惡魔城~月下夜想曲~	SS	78
薩爾達傳說~時之洋笛	N64	89-90
仙界傳封神演義	PS	131-133
陸行鳥不思議迷宮2	PS	92
AVG		
ACONCAGUA	PS	129-130
ATHENA AWAKENINF FROM THE ORDINARY LIFE	PS	97-98
BIOHAZARO 2	N64	119
BIOHAZARO 3 LAST ESCAP	PS	110-113
BIOHAZARO CODE: VERONICA	DC	120-122
BLUE STINGER	DC	98-99
CHASE THE EXPRESS	PS	120
CINCADIA	PS	93
DARK MESSIAH暗黑救世主	PS	78
DEEP FEAR	SS	79-80
DEEP FREEZE	PS	93
DINO CRISIS	PS	105
DOUBLE CAST	PS	85
ECHO NIGHT#2~沈睡支配者	PS	108-109
GALERIANS	PS	109
KLAYMEN KIAYMEN~NEVERHOOD之謎	PS	74
METAL GEAR SOLID	PS	83-85
OVER BLOOD2	PS	80-83
PARASITE EVE 2	PS	117
REFRAIN LOVE 2	PS	94-95
REVIVE~蘇生~	DC	113-114
SYPHON FILTER	PS	95-97
TO HEART	PS	98
VIRTUA CALL S	SS	88
心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3啟程之詩	PS/SS	99-100
金田一少年之事件薄3青龍傳說殺人事件	PS	108
莎木 一章 橫須賀	DC	118
魔劍X	DC	115
七間秘館	PS	120
櫻大戰	DC	128-129
櫻大戰2	SS	72-79
擁抱季節	PS	86
ETC		
DANCE DANCE REVOLUTION	PS	99-101
GUITAR FREAKS	PS	107
JET SET RADIO	DC	132-133
FIG		
ARMORED CORE MASTER OF ARENA	PS	96
DEAD OR LIVE 2	DC/PS2	124-125
JOJO奇妙冒險	PS	112-113
MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	DC	98
MARVEL VS CAPCOM 2	AD	124-125
SOUL CALIBUR	DC	107-108
STREET FIGHTER 3 3rd STRIKE	DC	131-134
THE KING OF FIGHTERS'98	AD	83-87
THE KING OF FIGHTERS'99	AD	107-111
THE KING OF FIGHTERS'99	PS/DC	124-125
VIRTUA FIGHTER 3tb	DC	89
V.O.O.T.M.A.X	DC	120-121
私立JUSTICE學園	PS	81-82
拳皇京THE KING OF FIGHTERS KYO	PS	83
幕末浪漫第二章 月華之劍士 2	AD	91-96
機鋼戰記	DC	119
鐵拳3	PS	72-75
鐵拳TAG TOURNAMENT	PS2	124-125
PUZ		
花組對戰 COLUMNS 2	DC	119
RAC		
CRAZY TAIX	DC	120
DRIVER	PS	106
DRIVING EMOTION TYPE-S	PS2	124
F355 CHALLENCE	DC	133-134
F-ZERO X	N64	80
GRAN TURISMO 2	PS	116-118
R4 RIDGE RACER TYPE 4	PS	90
RIDGE RACER V	ps2	122-123
RUNABOUT 2	PS	116
SRGA GT HOMOLOGATION SPECIAL	DC	121
SEGA RALLY 2	DC	94

首都高 BATTLE 2	DC	130-132

RPG

BAROOUE	SS	75
BREATH OF FIRE 4不變的人	PS	126-129
CHRONO CROSS	PS	115-117
CLIMAX LANDERS	DC	110-111
DRAGON QUEST MONSTER	GB	86
DRAGON VALOR	PS	116-117
ETERNAL RING	PS2	122-124
FINAL FANTAST VI	PS	97
FINAL FANTAST VIII	PS	94-98
FINAL FANTAST IX	PS	131-133
GRANDIA	PS	103
GRANDIA II	DC	133-134
GROW LANSER	PS	115-119
KOUDELKA	PS	119-120
LEGAIA傳說	PS	87-88
LUNAR 2	SS	79-85
LUNAR 2 ETERNER BLUE	PS	102
MAGICAL MEDICAL	PS	84
PERSONA 2罪	PS	104-106
PERSONA 2罰	PS	131-134
POCKET MONSTER系列	GB	102-105
POCKET MONSTER金、銀	GBC	115-119
POPOROGUE	PS	89-91
RACING LAGOON	PS	103-106
RENT A HERO No.1	DC	128-129
SAGA FRONTIER 2	PS	98-103、105
SHINING FORCE III SCENARIO 2	SS	74-76
SLAYERS ROYAL 2	SS	82-87
SLAYERS WONDERFUL	PS	87-88
SONATA	PS	98
SORCEROUS STABBER ORPHEN 魔術士奧法	PS2	133-134
SOUL HACKERS	PS	99-103
STAR OCEAN THE SECOND STORY	PS	81-83
THE LEGEND OD DRAGOON	PS	116-120
THOUSAND ARMS	PS	91-95
VAGRANT STORY	PS	121-122
VALXYRIE PROFILE	PS	117-120
WILD ARMS 2nd IGNITION	PS	109-111
ZILL O'll	PS	112
凝望騎士R大冒險編	PS	89-90
薩爾達傳說 姆莎拉之面具	N64	126-129
羅德島戰記 邪神降臨	DC	131-132
倫敦精靈偵探團	PS	102-103
波洛古羅斯物語II	PS	120-121
幻想水滸傳II	PS	91-93、95
艾莉工作室	PS	92
英雄志願	SS	73-74
河川垂釣	PS	84
火星物語	PS	87-88
雙界儀	PS	76-78
神機世界	DC	93-95
神機世界 2 遙遠之約定	DC	119
成為日本代表隊監督	SS	78-79
勇者鬥惡龍	GB	89

SLG

AERO DANING F	DC	122
AUBIRO FORCE AFTER	PS	87-88
BOYS BE 2nd SEASON	PS	112
DRAGON SEEDS	PS	83
FAVORITE DEAR	PS	96
J-LEAGUE TACTICAL SOCCER	N64	94
J-LEAGUE創造職業球會	DC	111-113
LANG RISSER~THE OF LEGEND	SS	77-80
MEL TYLANCER銀河少女警察RE-INFORCE	SS	76
POCKET心跳回憶	GBC	96
POKEMON STADIUM 2	N64	101
ROOMMATE 3~涼子在微風足著的早上~	SS	75
SENTIMENTAL GRAFFITI 2	DC	133-134
SD GUNDAM G GENERATION-F	PS	133-134
SD GUNDAM G GENERATION ZERO	PS	108-111、114-115
SD高達EMOTIONAL JAM	WS	101-102
SD高達G世代	PS	81-84
TRUE LOVE STORY 2	PS	93-94
VANDAL HEARTS 2 ~天上之門	PS	105-107
WORLD TOUR CONDUCTOR	PS	114
誕生21~DEBUT 21~	PS	84
新世紀機械人戰記BRAVE SAGA	PS	91-92
超級機械人大戰COMPLETE BOX	PS	103-104
超級機械人大戰COMPLETE 2第一部:地上激動編	WS	124-127
超級機械人大戰α	PS	127-131
機動戰艦NADESICO THE MISSION	DC	109-110
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜	PS	121-124
電車GO!2	PS	97
決戰	PS2	123-124
後夜祭	PS	97
往北去	DC	101
西遊記	PS	114
三國誌VI	PS	86
凝望騎士	PS	71、82-83、85、87
玉繭物語	PS	90、92-93
心跳回憶2	PS	115-119
機動戰士高達 基力之野望	SS	74-75
無人島物語R	SS	76
女主角之夢2	PS	79-80
誘惑OFFICE戀愛課	PS	81
星之丘學園物語 學園祭	PS	87-88

SPT

FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP	PS2	130
LIBEROGRANDE	PS	90
NBA2K	DC	127-128

SRPG

ARC THE LAD III	PS	113-114、116
BLACK/MATRIX	SS	83-85
BLACK/MATRIX AD	DC	111-114
BRAVE SAGA 2	PS	127-130
FRONT MISSION 3	PS	109-113
LANGRISSER MILLENNIUM	DC	114
OGRE BATTLE 64 PERSON OF LORDLY CALIBER	N64	106-108
SHINNING FORCE 3 SCENARIO 3	SS	85-87
WACHENRODER	SS	81-83
聖靈機 RAYBLADE	PS	125-127
超級機械人大戰F 完結編	SS	73-78
超級機械人大戰COMPACT	WS	100-102
超級機械人大戰64	N64	113-116
三一萬能俠大決戰!	PS	110
精靈召喚	PS	78
封神演義	PS	84-86

STG

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE	PS	102-104
AIRFORCE DELTA	DC	107
BIOHAZARO GUN SURVIVOR	PS	119-121
GUNBIRD 2	DC	123
IMPERIAL之鷹 FIGHTER OF ZERO	DC	131-132
RAINBOW SIX	DC	129-130
THE HOUSE OF THE DEAD	DC	98
個人教授~LA LECON PARTICULIERE	PS	74
機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地	DC	109

TAB

CARD HERO	GBC	122-123
CULDCEPT EXPANSION	PS	104-106
遊戲王	GB	95
遊戲王DUEL MONSTERS 2~闇界決鬥記	GBC	106、109

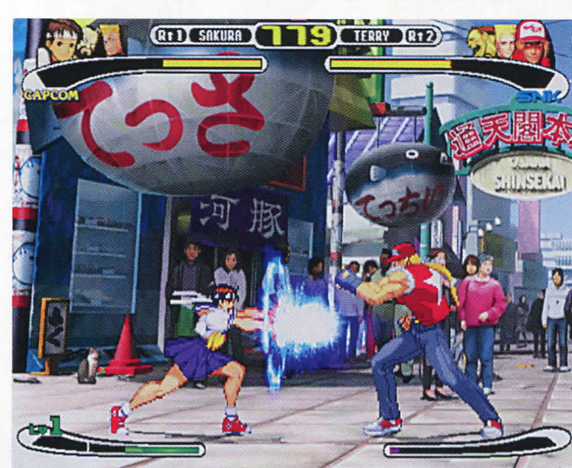


不論你是喜歡《STREET FIGHTER》或是喜歡《THE KING OF FIGHTER》的玩家，都應該要知，這隻史上經典的格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》即將於Dreamcast上推出，愛格鬥遊戲的他絕不能錯過。

機種：　Dreamcast
發售日：　9月6日
對應周邊：ARCADE STICK、VAG BOX、震動器、NEO GEO POCKET COLOR

超過50名角色

遊戲中不單收錄CAPCOM的角色，還會有SNK的人氣角色，總共有59名。為了配合不同的玩家，遊戲設有兩個模式，分別是「CAPCOM GROOVE」和「SNK GROOVE」在之前都介紹過。



FLEXIBLE RATION SYSTEM

在「GROOVE SELECT」時選擇好角色後，遊戲便會以隊伍的形式進行。所以不單只是選擇一個角色這麼簡單，在戰鬥開由選始前先為角色排列好出場次序！「RATIO」則會顯示各角色的強弱度，玩家要作出適當的分配，來選擇角色。至於計算方法如下：「RATIO」的總數是4，限制隊伍人數中，所選擇的角色之「RATIO GAUGE」已滿的話，編隊就會完成。



編輯功能

在Dreamcast版中，遊戲設有「編輯功能」，讓玩者創造屬於自己的角色，同時亦可以利用NEO GEO POCKET COLOR的《最強Fighters》中的Point，來呼出隱藏角色，若將之儲存在VMS內，亦可利用VMS將之帶到街機的《CAPCOM VS SNK》上。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation



9月

7日	■SPIKE LIBRARY #003全日本職業摔角～王者之魂～	SPIKE	2800日圓	SPT
	LIBEROGRANDE 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	beatmania APPEND GOTTAMIX2～Going Global～	KONAMI	OPEN價格	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	2800日圓	RPG
	VALUE 1500騎士道	SUNSOFT	1500日圓	ACT
	BEST版White Diamond	ESCOT	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY OLYMPIA・高砂VIRTUA PACHISLOT III	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY OLYMPIA・山佐VIRTUA PACHISLOT II～實戰美少女攻略法～	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY HEROINE DREAM II	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	★戰略師團—TORA！TORA！TORA！陸戰編（復刻版）	DAZ	2800日圓	SLG
	★20世紀STRIKER列傳（復刻版）	DAZ	2800日圓	SPT
13日	DINO CRISIS 2	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■幪面超人V3	BANDAI	5800日圓	FIG
	■村越正海之爆釣日本列島	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	■VIRTUA PACHISLOT VII	MAP JAPAN	4800日圓	SLG
	～災難家族～土坪小姐	UNIVERSE開發	4800日圓	TAB
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	OPEN價格	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.37 THE ILLUST PUZZLE&SLIDE PUZZLE	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.38 THE REAL RACING TOYOTA	D3 PUBLISHING	1500日圓	RAC
	必殺PACHISLOT STATION SP2	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	★PERSONA 2罪（THE BEST）	ATLUS	2800日圓	RPG
21日	■七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■Palor!PRO COLLECTION	日本TELENET	3800日圓	SLG
	MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓	SPT
	乘鏟泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
	POP且CUTE的心理測驗alabama	D3 PUBLISHING	1500日圓	ETC
	LOVE HINA～愛是在說話之中～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CARNIVAL!	BANDAI	3800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CARNIVAL! CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES MAGICAL MUSIC英語ONE・TWO・THREE	BANDAI	3800日圓	ETC
	THE心理GAME 8	VISIT	1500日圓	ETC
28日	■BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	5800日圓	AVG
	■沈默的艦隊	講談社	5800日圓（預定）	SRPG
	■JELLY FISH	VISIT	4800日圓	SLG
	■COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	■GUN BULLET・MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■BEALPHARETH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	■PACHINKO&PACHISLOT Palor!PRO	日本TELENET	5200日圓	SLG
	夢之翼	KID	6800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series STRIKERS 1945 II	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series吉本麻雀俱樂部DELUX	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓（暫定）	AVG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組2～去大會吧！～	AFECT	3800日圓	TAB
	宇宙戰艦大和號 英雄之軌跡（暫稱）	BANDAI	2800日圓	ETC
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION EHRGEIZ	SQUARE	3800日圓	FIG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION聖劍傳說LEGEND OF MANA	SQUARE	3800日圓	ARPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FRONT MISSION 3	SQUARE	3800日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	Major Wave 1500 Series FORMATION SOCCER '98	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	Major Wave 1500 Series JIPANGU島 命運是由骰子決定？	HUMSTAR	1500日圓	TAB
	Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1～前編～	WORKJAM	1500日圓	AVG
	Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1～後編～	WORKJAM	1500日圓	AVG
下旬	靈刻～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~	KONAMI	OPEN價格	AVG
9月	party & party	HORI	3980日圓	ETC



這套由NAMCO開發的足球遊戲有別於其他作品之處，是玩者在裡面只能控制一個球員，一如真正的球賽一樣，因此玩者和電腦所控制的AI球員一定要很有默契。當然，玩者也要根據自己擔當的位置，去選擇適當的戰術。



《DINO CRISIS》上集基本上是一套和《BIO HAZARD》近似的作品，內容以解謎為主，遇到恐龍時通常只是避開。今次DINO CRISIS則著重與恐龍戰鬥的部份，玩者將會有各式各樣強力的武器，能夠將沿途的恐龍不斷消滅。動作成份因此較高。

10月

5日	■龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	■KAMURAI神來	NAMCO	5800日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ARTDINK BEST CHOICE KOWLOON'S GATE～九龍風水傳～	ARTDINK	3800日圓	AVG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION END SECTOR	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION柿木將棋 II	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII・CAUSAL COLLECTION SILVER事件	ASCII	2000日圓	AVG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION虹色TWINKLE	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII・CAUSAL COLLECTION PIKINYA！EX	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII・CAUSAL COLLECTION麻雀巖流島	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII・CAUSAL COLLECTION悠久之EDEN	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION UFO～A Day in The Life～	ASCII	2000日圓	ETC
	山佐Digi GUIDE UNIVERSAL R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE HYPER RUSH	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	★來玩撲克吧！復刻版	PURE SOUND	1480日圓	TAB
12日	■pop'n music 4 APPEND DISC	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	■PACHISLOT帝王7	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE Neo ATLUS II	ARTDINK	2800日圓	SLG
19日	■BRAVE SWORD	SAMMY	5800日圓（預定）	不詳
	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	GUN HOBRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
26日	■FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓（預定）	SLG
	■LITTLE PRINCESS+1 MARU王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	■北斗之拳 世紀末救世主傳說	BANDAI	價格未定	ACT
	■創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	■SuperLite 1500 Series QIX 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series SPACE CHASER 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	★戰術職業棒球～監督之采配～	KONAMI	OPEN價值	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.39 THE麻雀2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.40 THE將棋2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.41 THE REVERSI 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.42 THE圍棋 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.43 THE花札2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.44 THE CARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES THE便利店	HAMSTAR	1500日圓	SLG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIESPUZZLE MANIA	HAMSTAR	1500日圓	PUZ
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES BLUE BREAKER笑顏之約定	HAMSTAR	1500日圓	AVG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES雷電DX	HAMSTAR	1500日圓	STG
10月	■WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	5800日圓	RAC
	■不思議刑事	CAPCOM	4800日圓	AVG
	高2→將軍	ASK	4800日圓（預定）	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！（暫稱）	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！（暫稱）（限定版）	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	嘩嘩TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
	忍之六	ASTIC TO ONE	4800日圓	TAB
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	★DYNAMITE SOCCER 2000	AMAX	5800日圓	SPT

11月

2日	★THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT OYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	★THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT V～山佐・北電子・OYMPIA	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
9日	★SOLID LINK～TOWER SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	★SOLID LINK～DUNGEON SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
16日	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.46麻雀落下遊戲～落雀～	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
30日	■SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
11月上旬	TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
11月	■TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
	天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
	★GOGO I LAND	KID	6800日圓（預定）	AVG
	★ANGEL DOLL	講談社	4800日圓（預定）	AVG
	★NANIWA金融道	講談社	5800日圓（預定）	TAB
	★SUPER HERO作戰DAIDAL之野望	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	★SUPER HERO作戰DAIDAL之野望 限定版	BANPRESTO	9800日圓	RPG

12月以後

12月7日	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST（暫稱）	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	★很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	★風雨來記	F・O・G	5800日圓	AVG

2000年發售

2000年秋	■ZOIDS帝國VS共和國～機械生物之遺傳因子～	TOMY	5800日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	價格未定	SPT
	★普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 燈火未熄滅之時 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	★普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 夢之終焉 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
2000年冬	■DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓（預定）	TAB
	■Eithea	ATLUS	6800日圓（預定）	RPG
	THE・音樂指揮家 APPEND DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	價格未定	ETC
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
2000年	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG

	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYSSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYSSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG
	★HUNTER×HUNTER～幻之GREEN ISLAND～	KONAMI	價格未定	不詳

2001年發售

1月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDORA	1980日圓	AVG
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
春	■東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001年	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series風水	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series麻雀 III	SUCCESS	1500日圓	TAB

發售日未定

	■PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN X5	CAPCOM	價格未定	ACT
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT

PlayStation 2

9月

7日	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓	TAB
	■EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
14日	WILD WILD RACING	IMAGINEER	6800日圓	RAC
	G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
21日	■MAGICAL SPORT 2000 GoGoGolf	魔法	2800日圓	SPT
	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG
	GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	KEYBOARD MANIA	KONAMI	OPEN價格	SLG
	RING OF RED	KONAMI	OPEN價格	SLG
28日	■實況G1 STABLE	KONAMI	價值未定	SLG
	SUPER PUZZLE BUBBLE	TAITO	5800日圓	PUZ
	GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
9月	■WINNING POST 4 MAXIMUM	KOEI	6800日圓	SLG
	■G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG

10月

12日	MotoGP	NAMCO	6800日圓	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	5800日圓	TAB
20日	■EXTREME RACING SSX	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT

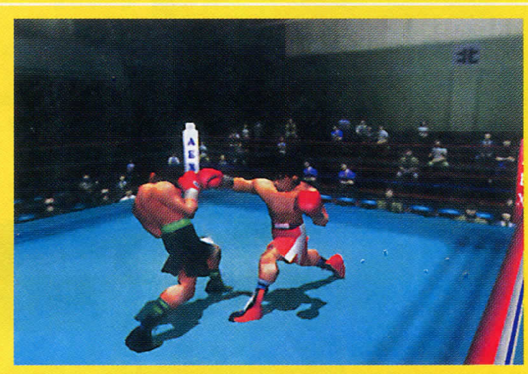
11月以後

11月2日	■beatmania 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
11月	東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	價格未定	TAB
	SUNRISE英雄譚R(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG
12月7日	■SIDEWINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
12月	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	★天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	★天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG

2000年發售

秋	■DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE	ENIX	6800日圓	ACT
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	★我是監督！～激戰的球季～	ENIX	6800日圓	SLG

冬	■GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	RAC
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MAGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	ONE FOURTH	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓(預定)	SLG
	7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	價格未定	RPG
	★第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	價格未定	SPT



在《少年MAGAZINE》上連載的人氣拳擊漫畫《第一神拳》很快就會在PS2上和大家見面！別以為由漫畫改編的遊戲全都會忽視遊戲性，因為本遊戲的拳擊部份可是由開發過《BOXER'S ROAD》的「NEW」所負責，水準絕對有一定保證，即使是不熟悉原作的人也能享受本遊戲的樂趣。

2000年	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ

2001年發售

2001年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	★MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
2001年	■機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	Shadow of Memories(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT

Dreamcast

9月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6日	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	CAPCOM	5800日圓	FIG
	DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	Kanon	NEC Interchannel	6800日圓	AVG
21日	deSPIRIA	ATLUS	6800日圓	RPG
	熱門(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	5800日圓	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～初回限定版	SEGA	7800日圓	AVG
28日	■再創造職業棒球會!	SEGA	5800日圓	SLG
	■NEPPACHI III@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	■HAPPY★LESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING	SEGA	5800日圓	TAB
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	TAB
	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
	DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓(預定)	FIG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	實戰PACHISLOT必勝法!令VPACHI	MAXBAT	4800日圓	SLG
9月	■NET de TENNIS(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	1980日圓1	SPT

10月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5日	ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	ETERNAL ARCADIA LIMITED BOX	SEGA	9800日圓	RPG
	★ETERNAL ARCADIA(@barai版)	SEGA	1000日圓	RPG
12日	■18WHEELER	SEGA	5800日圓	RAC
	■pop'n muisc 4 APPEND DISC	KONAMI	OPEN價格	SLG
19日	■NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	5800日圓	ARPG
	SEGA MARINE FISHING	SEGA	5800日圓	SPT
26日	NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
10月	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG

11月以後

日期	遊戲	廠商	價格	類型
11月2日	■L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	6800日圓	RPG
11月9日	■TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
11月	JET COASTER DREAM 2	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	★幕末浪漫第二幕 月華之劍士 特別盤(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
12月	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	探偵紳士DASH!	ABEI	價格未定	AVG
	★BASS RUSH DREAM~ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP~(暫稱)	VISCO	5800日圓	SPT

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	ECCO THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮嚀(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	POWER SMASH	SEGA	價格未定	SPT
冬	■HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	燃燒吧!JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG
	★Never 7～the end of infinty～	KID	價格未定	AVG
2000年	WWW.SOCCER～參加者募集!～	HAPPY?	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	PANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
	GUILTY GEAR X	SAMMY	價格未定	FIG
	★來玩哥爾夫球吧2000(暫稱)	SOFT MAX	價格未定	SPT
	★西風之狂詩曲	SOFT MAX	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2月	★春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	■NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

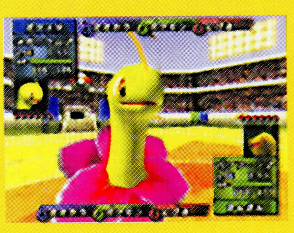
發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■JOJO奇妙之冒險(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

遊戲	廠商	價格	類型
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
HUNDRED SWORDS	SEGA	價格未定	RPG
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
★SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳



在電腦遊戲界極之有名的美少女遊戲《KANON》快將在DC上推出了！雖然本遊戲的人物設計不是每個玩者都受落，但能夠成為名作，當然是有其原因的。《KANON》並非類似《心跳回憶》的戀愛SLG，它著重的是叫人感動的故事性，令人在玩後留下極深刻的印象。



一上集《POKEMON STADIUM》由於並不是對應所有POKEMON，玩者的反應只屬一般。今次它將遊戲內容作了200% POWERUP，再次捲土重來，首先它對應所有版本的《POKEMON》，包括了紅、綠、藍、比卡超、金、銀和未發售的水晶版！其次它加入了大量新的MINI GAME和機能，令它除了可用作對戰之外，一個人玩也是極具樂趣的！

NINTENDO 64

9月以後

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15日	WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	8800日圓	SPT
27日	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來!思寧城!～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG
10月				
10月	■罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	5800日圓	STG
	■PERFECT DARK	任天堂	5800日圓	ACT
	★PERFECT DARK(連擴張記憶卡版)	任天堂	7800日圓	ACT
11月				
27日	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
11月	■CUSTOM ROBOT V2	任天堂	6800日圓	ACT
	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
12月				
	■ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG
	■BANJO和KAZOOIE之大冒險2(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	■POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL(暫稱)	任天堂	6800日圓	ETC
	■MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
	■MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1月	■動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG
	■動物番長(暫稱)	任天堂	5800日圓	ACT

發售日未定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	■Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	
RAC				
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	ROCKMAN DASH	CAPCOM	價格未定	ARPG

NINTENDO 64 DD

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
發售日未定				
	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO POCKET

9月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
下旬	■BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT
10月				
26日	■NIGERONPA	電腦映像製作所	3800日圓	RPG
	■INFINITY cure(暫稱)	KID	4800日圓	AVG

遊戲發售時間表

NEO-GEO

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	蒼鼠太郎 朋友大作戰	任天堂	3800日圓	ETC
21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
22日	■ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	4500日圓	ACT
	■蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC
	POCKET PUYOPUYO~N	COMPILE	3980日圓	PUZ
	我的營地	NAZAT	3980日圓	SLG
28日	beatmania GB GOTCHA MIX 2(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
29日	剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
	牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
	所羅門	TECMO	4300日圓	ACT
	用PUZZLE來決勝負！	NAXAT	3800日圓	PUZ
	SPACE INVADER X	TAITO	3980日圓	STG
9月	新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	SUPER DOLL理佳 換衣大作戰	VIAL ONE	4300日圓(預定)	不詳
	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
19日	CYBORG KURO 2~WHITE WOOD之逆襲~(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
31日	■大刀GB(暫稱)	KEMCO	4200日圓(預定)	ACT
中旬	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	■怪人ZONA	任天堂	3800日圓	ETC
	JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10日	■TALES OF FANTASIA	NAMCO	4500日圓	RPG
16日	■Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
中旬	去吧！麵包超人~五座塔之王~(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	■歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	■GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(預定)	RAC
	■血與汗與淚之高校棒球	J WING	4800日圓(預定)	SPT
	■攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	■攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	■TENNIS GB COLOR(暫稱)	任天堂	3800日圓	SPT
	■DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
	■仙界異聞錄 準提大戰~TV ANIMATION仙界傳封神演義~	BANPRESTO	3980日圓	SRPG
	真．女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真．女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	CROSS HUNTER~AXE HUNTER VERSION~	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER~TREASURE HUNTER VERSION~	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER~MONSTER HUNTER VERSION~	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	不詳	
	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	4500日圓	RPG
	★金田一少年之事件簿~第10年的招待狀~	BANPRESTO	3980日圓	AVG

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	★SPACE NET SN-01(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	★SPACE NET SN-02(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
14日	★POCKET MONSTER CRYSTAL	任天堂	3800日圓	RPG
12月	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	■傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	SILVERIA FAMILY 2	EPOCH社	價格未定	AVG
	蒼鼠俱樂部2	JORDAN	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ~大地之章~(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓	RPG
	桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG
	★自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	★HAMSTAR PARADISE 3	ATLUS	價格未定	不詳
	★MONSTER TACTICS	任天堂	3800日圓	RPG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010~多重合體RPG~	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
冬	■GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	■說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
	★From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
2000年	■KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	■BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實~智慧之章~	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

今冬

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■心跳弦夕　魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	6400日圓(預定)	RPG

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3月	★LASCAL(暫稱)	TAM	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	在實錢中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG
	AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	~進攻COM DUNGEON~DORURURUAGA	NAMCO	價格未定	ARPG

GAME BOY ADVANCE

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	POCKET GT ADVANCE(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暫稱)	KOANMI	價格未定	RAC
	GOLF MASTER AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	★PINOBEE之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	★多拉A夢(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ACT
	★TWENTY和魔法之寶石(暫稱)	KEMCO	價格未定	不詳
	★TOP GEAR全日本GT選手權(暫稱)	KEMCO	價格未定	RAC
	★松本零士之SPACE HEXITE X(暫稱)	JORDAN	價格未定	PUZ
	★FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT
	★我是航空管制官(暫稱)	TAM	價格未定	SLG
	★F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	★GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	★FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	★HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	★BOMBERMAN STORY(暫稱)	HUDSON	價格未定	不詳
	★森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	★DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG

Wonder Swan

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
14日	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
21日	勞動CHOCOBO	SQUARE	4200日圓	RPG

SQUARE於WS上以自家名字推出遊戲的第一彈！雖然大家的注意力都已經落在COLOR版WS和《FF》系列REMAKE版身上，但《勞動CHOCOBO》作為SQUARE原創的遊戲，應該也有一定的吸引力。遊戲中玩者要捕捉各種不同的野生CHOCOBO，然後和它們一起去開拓未知的新土地！

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
28日	★TRUMP COLLECTION 2	ALPHA放送制作	3980日圓	TAB

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SOROBAN	naxat	3800日圓	不詳
	★ANOTHER HEAVEN~memory of those days~(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
	★FINAL FANTASY I	SQUARE	價格未定	RPG
	★GUNPEY EX(暫稱)	BANDAI	2980日圓	PUZ
	★TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
	★LIME RIDER．KERORICAN	BANDAI	3980日圓	ACT
	★PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓(預定)	SLG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
2000年	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰石脳(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月	■FLASH~戀人君~(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	★NAMCO WONDER CLASSIC(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SPT
	★REAL GUNDAM(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
2月	★DARK EYES	BANDAI	4500日圓	SLG
	★宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
3月	★WIZARDARY I狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
春	■KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4200日圓(預定)	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG

行程尚算緊密

先睇鄺氏父子畫展，再去COMIC WORLD掃場，最後破壞癈拉你軟盤乙件。

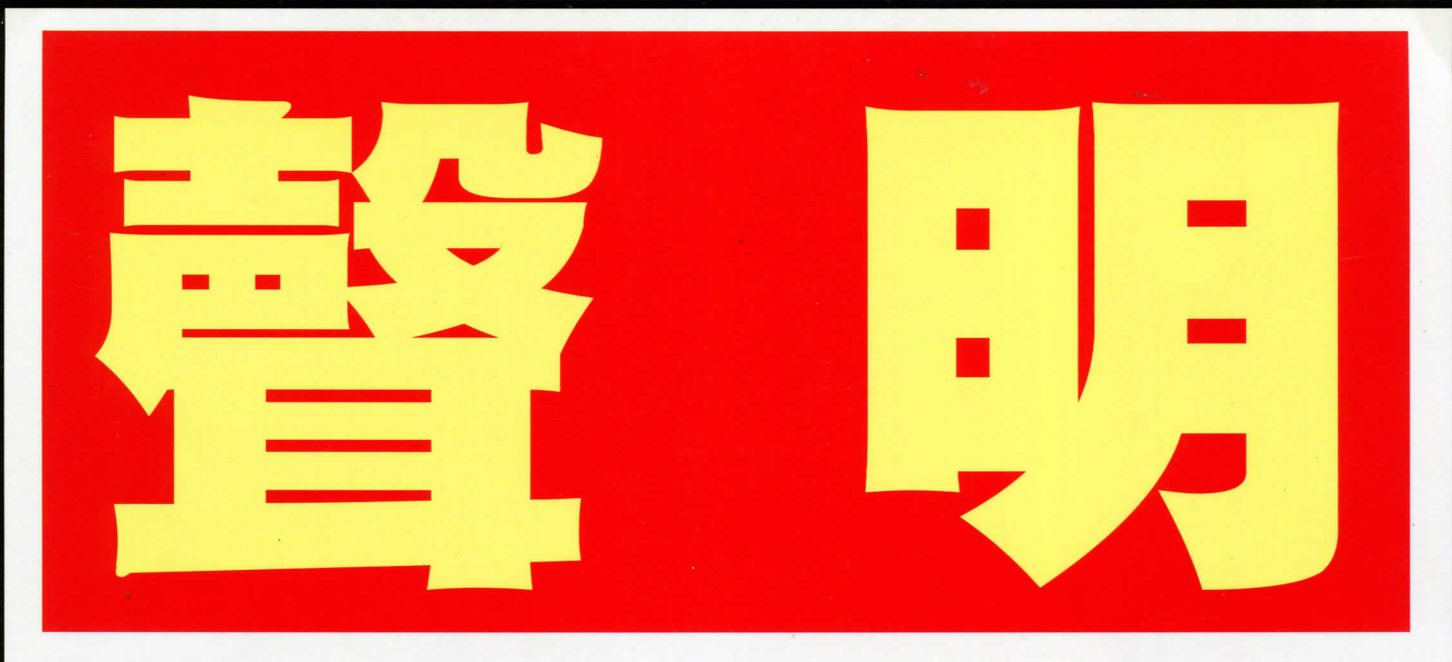
互動遊戲誌第49集
9月1日於互動電視上映



互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

逢隔周五於互動電視上映



敬啟者：

CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED 已授權

Cineaste International Limited遊戲誌有限公司，

在香港獨家製作下列遊戲之中文攻略本：

"Dino Crisis II"

"CAPCOM VS SNK ~ Millennium Fight 2000"

任何人士，未得CAPCOM之准許 而在香港出版或發行上列遊戲之中文攻略本，即屬違法。各 雜誌在連載報導有關遊戲內容時，亦必需遵守由CAPCOM發表之進度指引。懇請 各雜誌出版社 嚴格遵守。如有任何違規者，我倆公司定會循適當途徑追究。多謝合作！

CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED
Cineaste International Limited遊戲誌有限公司
謹啟